ΤΕΥΧΟΣ 114 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1994 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 800

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



AMIGA-SPECIAL REVIEW
DETROIT
Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟΥ

ΤΕΣΤ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ

AMIGA

- VIDI 24
- CD 1200 CONTROLLER
- VIDEO CREATOR CD 32
- MULTISYNC MONITOR MICROVITEC

ATARI

- SCREENEYE ΓΙΑ FALCON

MORTAL KOMBAT II ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ

TEST MULTI MEGA
ΤΡΕΙΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ



P·I·X·E·L M·A·N·I·A
KING'S QUEST VI & MONKEY ISLAND II

114

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Umberto Grelloni
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κακαλετρης, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κωνσταντάκης Μάνος, Χριστοφιλόπουλος Γιώργος, Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Μιχάλης Καρδάσης
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Μαρία Τσακασιάνου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος, Μποζά Εύη
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Χάρης Σαράντης, Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Νίκος Χασάνδρας
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Ι. Δραγούνης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 7.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.000 - Ν.Π.Δ.Δ.- ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 12.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ. Αμερική: 13.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos



SEGA MULTI MEGA



MULTI USER GAMES

Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)
9242227, 9242247 (9600 bps)
9241478, 9241518 (2400 bps)
9241747, 9227606 (2400 bps)
9227665, 9229128 (2400 bps)
VOICE: 9238672-5 (sysop)

PIXEL*mania*

Οι πλήρεις λύσεις των King's Quest VI και Monkey Island.

Περιεχόμενα



MORTAL KOMBAT II

62 **Ο Sub Zero, ο Reptile, ο Liu Kang και η υπόλοιπη παρέα επιστρέφουν να πάρουν τη ρεβάνς!**



ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAME REVIEWS

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

PIXELWARE

Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



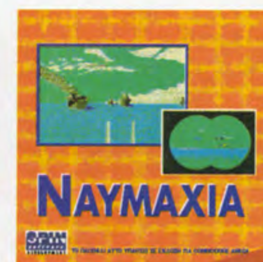
PC



PC



PC



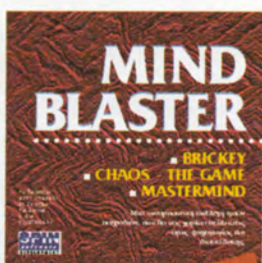
AMIGA



AMIGA



AMIGA



PC & AMIGA



PC & AMIGA



ΝΕΟ!!
για PC
(WINDOWS)

PΣ — PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300

P1 ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ (WIN) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

P2 ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

P3 SILVER BALL 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

P4 ΤΑΡΤΑ 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

P5 MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

P6 DECATHLON (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

AΣ — AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000

A1 DEFENDER OF THE GALAXY 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

A2 THE CLUB HOUSE (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

A3 ΝΑΥΜΑΧΙΑ 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

A4 ΤΑΡΤΑ 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

A5 MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.. **ΗΛΙΚΙΑ**....................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. **ΤΚ**....................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.................... **ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ**.................... **ΥΠΟΓΡΑΦΗ**....................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ....................

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

PIXEL

Είμαστε όλοι εδώ; Για να δω. Βλέπω και πρόσωπα που δεν τα έχω ξαναδεί. Καινούριοι αναγνώστες; Πολύ χαίρομαι. Το τεύχος που κρατάτε είμαι σίγουρος ότι θα σας κρατήσει καλή συντροφιά μέχρι το επόμενο ραντεβού μας. Είμαι σίγουρος γι' αυτό, γιατί πιστεύω πως υπάρχουν πολλά αξιοπρόσεκτα θεματάκια, για όλα τα γούστα. Διαβάστε, λοιπόν, τις γραμμές που ακολουθούν -τα ορντέβρ όπως συνηθίζεται να λέγεται- για να σας ανοίξει η όρεξη και ακολουθεί το... κυρίως πιάτο!

Για μία φορά ακόμη, οι αναγνώστες μας έχουν τη χαρά να δουν και να πάρουν μια πρώτη γεύση από τη νέα κονσόλα της Sega. Είπα νέα κονσόλα; Ναι, το είπα! Ελα, όμως, που το έργο το έχουμε ξαναδεί. Απλώς, η Sega κατάφερε να ενώσει ένα CD με μία Mega Drive, κατασκευάζοντας ένα κομψό μηχάνημα που ακούει στο όνομα Multi Mega.

Στο παρόν τεύχος, θα διαπιστώσετε ότι υπάρχει πληθώρα από τεστ περιφερειακών και αυτό συμβαίνει για δύο λόγους: Πρώτον, γιατί πλέον οι τιμές τους είναι προσιτές σε όλους, ανάλογα πάντα με αυτό που προσφέρουν, και δεύτερον, γιατί, παρόλο που ήρθε πλήθος περιφερειακών το μήνα που πέρασε, όλα μα όλα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον. Επιπλέον, Controller για να βάλετε στην Amiga σας CD, monitor υψηλών αναλύσεων για όλες τις Amiga, ένα καταπληκτικό video creator για το CD32 και ένα real time digitizer, το ScreenEye για τον Falcon!

Το special review αυτού του μήνα είμαι σίγουρος ότι θα κερδίσει αρκετούς επίδοξους αυτοκινητοβιομηχάνους! Θυμάστε πριν από αρκετά χρόνια το φανταστικό Ports of Call; Μη μου πείτε πως ο καθένας από εμάς δεν είχε ανακαλύψει ότι κάπου βαθιά μέσα του έκρυβε έναν εφοπλιστή! Ετσι, και το Detroit σήμερα φιλοδοξεί να ανακαλύψει τους απανταχού αυτοκινητοβιομηχάνους.

Για τους πιο ανήσυχους υπάρχει ΤΟ παιχνίδι, το οποίο δε μπορεί να είναι άλλο από το Mortal Kombat II, ενώ οι πιο cool αναγνώστες μας είναι σίγουρο ότι θα βρουν αυτό που τους ενδιαφέρει στις σελίδες των reviews.

Μετά τη νέα μας στήλη "Console Market", που γνωρίζει μεγάλη επιτυχία, άλλη μία νέα στήλη έρχεται να προστεθεί στις σελίδες του περιοδικού μας. Το όνομα αυτής "Multi User Games" και αντικείμενό της τα δύο πολύ επιτυχημένα on-line παιχνίδια της CompuLink και οι head-to-head μονομαχίες που διεξάγονται εκεί κάθε βράδυ.

Το είπαμε και στην αρχή. Το τεύχος που κρατάτε έχει θεματάκια για όλα τα γούστα. Στο "Χωρίς Joystick" μπορείτε να μάθετε για τον τρόπο λειτουργίας του Image Writer II, ενός καταπληκτικού κειμενογράφου για την Amiga, ενώ στα "Hints'n'Tips" μπορείτε να βρείτε κολπάκια για τα αγαπημένα σας παιχνίδια και, τέλος, στη στήλη των "ζωντανών" role playing games, πέρα από τα νέα προϊόντα της αγοράς, έχετε τη δυνατότητα να μάθετε για το νέο card game της TSR, το Spellfire, που γνωρίζει μεγάλη επιτυχία και στη χώρα μας.

Οσο για τα υπόλοιπα θέματα, θα τα ανακαλύψετε μόνοι σας ξεφυλλίζοντας το τεύχος. Εμείς πιστεύουμε ότι για άλλη μία φορά κάναμε το καλύτερο δυνατό για τους αναγνώστες μας, αλλά ...εσύ αποφασίζεις!

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Εδώ είμαστε πάλι. Ανέκδοτα δεν μου στείλατε. Γι' αυτό και εγώ, για να σας κρατήσω μούτρα, αυτή τη φορά δεν θα σας πω κανένα. Ετσι, για να μάθετε! Ελάτε μωρέ, μην κλαίτε... Καλά, καλά, με πείσατε, αλλά για τελευταία φορά!

ΑΝΕΚΔΟΤΟ

Κουβέντα μεταξύ κυνηγών.

- Ασε ρε Γιώργο, έχω σοβαρό πρόβλημα με το σκύλο μου.

- Γιατί ρε Μήτσο, τι σου κάνει;

- Δεν μπορεί να πιάσει αγριόπαπιες!

- Α, μάλλον δεν θα τον πετάς αρκετά ψηλά...

Καλό ε; Πρέπει να ευχαριστήσω το γνωστό συνεργάτη του περιοδικού μας, Γ. Κακαλέτρη, για το ανεκδοτάκι.

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ

Και ενώ το Pixel ετοιμάζεται να πάει για τυπογραφείο, έρχεται στα γραφεία του περιοδικού μια βιντεοκασέτα. Αποστολέας το Neo Geo Club, Θησέως 60, Καλλιθέα. Ανοίγοντας το φάκελο, βρήκαμε ένα χαρτάκι το οποίο έλεγε: Κύριοι, επειδή σας θεωρώ ένα από τα εγκυρότερα περιοδικά του χώρου, σας στέλνω το πρώτο demo του καταπληκτικού "The King of Fighters '94", που θα κυκλοφορήσει λίαν συντόμως για το Neo Geo!

Ως γνωστόν, χατίρια δεν χαλάμε σε κανέναν, από τη στιγμή που πάγια πολιτική μας είναι η ενημέρωση του κοινού. Τώρα, αν αυτό που παρουσιάζεις δεν έχει προβληθεί από κανένα άλλο περιοδικό του χώρου, ακόμα καλύτερα. Συμφωνώ ότι θα έπρεπε η παρουσίαση να γίνει στα software flash, αλλά, βλέπετε, είχε κλείσει η στήλη και όταν έχεις στα χέρια κάτι κατ' αποκλειστικότητα πρέπει να το δημοσιεύεις (ανταγωνισμός, βλέπετε...). Οι εικόνες που σας παρουσιάζουμε δεν είναι ό,τι

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ













καλύτερο κυκλοφορεί. Είναι τραβηγμένες από βιντεοκασέτα και, όσο να 'ναι, έχουν υποστεί μεγάλη αλλοίωση. Πάντως, αυτό δεν θα δυσκολέψει τους κατόχους Neo Geo να πάρουν μια πρώτη γεύση!

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΜΠΛΕΞΑΜΕ

Τι γίνεται, ρε παιδιά; Αυτά δεν λέγονται βήματα που ακολουθεί η τεχνολογία, αυτά λέγονται super άλματα. Για απλά βήματα μιλάγαμε πριν από αρκετά χρόνια, τότε που είχαμε πρωτογνωρίσει το Atari 2600 και πάθαμε όλοι την πλάκα μας (εποχές και αυτές). Πολύ αργότερα εμφανίστηκαν οι 8-μπιτες κονσόλες των μεγάλων εταιριών, Master System και Nintendo Nes και έτυχε και βγήκαν στην αγορά την κατάλληλη στιγμή, τότε που ουσιαστικά δεν υπήρχε ένα μικρό και οικονομικό σύστημα που θα μπορούσε να προσφέρει λίγη διασκέδαση. Αυτονόητο ήταν το ότι άρχισε ένας αγώνας μεταξύ των εταιριών για τον τρόπο με τον οποίο θα έκαναν όσο το δυνατόν περισσότερους καταναλωτές να προτιμήσουν τα προϊόντα τους. Με τα παιχνίδια που κυκλοφορούσαν δεν θα ήθελα να ασχοληθώ ιδιαίτερα!

Και φτάσαμε σιγά-σιγά στον καιρό των 16-μπιτων μηχανημάτων, στο Mega Drive και το Super Nes. Αλλα κόλπα, όπως λέει κάποιος... Αντε τώρα εσύ να ξεφορτωθείς το παλιό σου μηχάνημα γιατί, όπως και να το κάνουμε, μειονεκτεί. Τα γραφικά δεν ήταν τίποτα το ιδιαίτερο. Οσο για τα ίδια τα παιχνίδια, ο μοναδικός σκοπός του χρήστη ήταν ή να σκοτώσει όλους τους εχθρούς ή να προλάβει το χρόνο. Ασε που πολλές φορές βαριόταν και έκλεινε το μηχάνημα.

Εδώ και λίγο καιρό, η τεχνολογία έχει κάνει ακόμη ένα βήμα. Βλέπουμε το ένα μηχάνημα να βγαίνει πίσω από το άλλο και όλα να είναι εφοδιασμένα με CD. Είμαστε πλέον σε θέση να παίζουμε παιχνίδια, να ακούμε μουσική, να έχουμε μια ολόκληρη εγκυκλοπαίδεια μέσω ενός CD, να παρακολουθούμε ψηφιακό video... Ασφαλώς και θα θυμάστε το τεστ του μηχανήματος της Philips, του CDI, που είχαμε παρουσιάσει.

Στις μέρες μας, και ενώ πλησιάζουν τα Χριστούγεννα, θα προσέξατε πως πρόκειται να κυκλοφορήσουν και άλλα μηχανήματα αυτού του είδους. Σχεδόν όλες οι εταιρίες έχουν βαλθεί να φτιάξουν το δικό τους δυνατό CD μηχάνημα. Ετσι, πρόκειται πολύ σύντομα να εμφανιστεί το Saturn από τη Sega, το 32-μπιτο Nec, το νέο μηχάνημα της Sony, το Play Station, το Neo Geo CD και πολλά άλλα. Τότε θα πρέπει να σκεφτείτε προσεκτικά για την κίνηση που θα κάνετε. Γιατί καλά είναι όλα αυτά, μην ξεχνάτε όμως ότι θα έχουν και κάποιο σημαντικό κόστος. Αλλά για την ώρα, ποιος μπορεί να συμβουλέψει τον καταναλωτή για το ποιο μηχάνημα θα επικρατήσει για μερικά χρονάκια και δεν θα είναι απλά ένα πείραμα στην πλάτη μας;

Γι' αυτό, προσοχή.

ΜΙΚΡΕΣ ΚΟΥΒΕΝΤΕΣ, ΑΛΛΑ ΜΕ ΝΟΗΜΑ!

Αλήθεια, μήπως ξέρετε πώς λένε οι Ιάπωνες τους Αλβανούς;

Γιαταμπάζα!

Ακούστηκε και αυτό: Γνωστός αντιπρόσωπος, αλλά και κάτοχος computer shop, κάνει ντου σε γειτονικό του ανταγωνιστικό κατάστημα γιατί είχε πληροφορηθεί ότι αντέγραφε τα προγράμματά του! Αποτέλεσμα; Μια βαρβάτη αποζημίωση και... ούτε γάτα ούτε ζημιά!

Αλήθεια, μήπως ξέρετε πώς λένε οι Ιάπωνες τους παθολόγους; Γιαταούρα!

Πρώτη μου φορά βλέπω Hardware Test ενός κορυφαίου μηχανήματος της Commodore να συρρικνώνεται σε ένα δισέλιδο. Μιλάω για την Amiga 4000, της οποίας τεστ πρόσφατα είδαμε σε περιοδικό Πληροφορικής. Πραγματικά, αν το έβλεπα σε κάποιο άλλο περιοδικό ποικίλης ύλης ούτε που θα μου καιγόταν καρφάκι. Αλλά σε περιοδικό του χώρου; Ρε παιδιά, πέρα από τη λέξη Hardware Test υπάρχει και η λέξη Παρουσίαση!

Αλήθεια, μήπως ξέρετε πώς λένε οι Ιάπωνες την λέξη φτου, σκουληκομυρμηγκότρυπα; Οχι;

Ούτε και εγώ!

Σαν να μου φαίνεται όμως ότι αρκετά είπαμε γι' αυτόν το μήνα. Περιμένουμε και τα δικά σας σχόλια, καλά ή κακά, στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού.

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Τεύχος 103: το πρώτο τεστ του Neo Geo στη χώρα μας. Στη συνέχεια, υπήρχε μια ανταπόκριση από συνεργάτη μας στο Λονδίνο και από την ECTS, τη μεγαλύτερη γιορτή στον κόσμο της ηλεκτρονικής διασκέδασης, ένα θεματάκι, μια αναφορά θα έλεγα, για την τελευταία κινηματογραφική ταινία του Σβαρτσενέγκερ "Last Action Hero" και τη μεταφορά της στις κονσόλες, ενώ στο Special Review είχαμε το καταπληκτικό RPG Amberstar. Στο Special Review για κονσόλες είχαμε παρουσιάσει το Double Dragon 3 για Mega Drive και στη στήλη Play The Game την ολοκληρωμένη λύση του WaxWorks.

Στις στήλες των Reviews είχαμε τα: Predator 2, Wonder Boy III, Strider II και Tom & Jerry για Master System, Nippon Safes, Syndicate, World of Legend, F1 Challenge, Yo Joe και One Step Beyond για Amiga, Viking Child για GameBoy και Lynx, World Star Challenge για GameBoy, Andre Agassi για Mega Drive και UN Squadron για Super Nes.

Στις στήλες των RPGs είχαμε παρουσιάσει το The New Dungeons & Dragons, το πρώτο παιχνίδι για ένα σωστό ξεκίνημα στο χώρο των "ζωντανών" RPGs.

TERRA INFORMATICA

Η αποκάλυψη νέων μηχανημάτων

Μπορεί οι επιλογές για την αγορά μιας κονσόλας να είναι περιορισμένες στη χώρα μας, αλλά δεν συμβαίνει το ίδιο και στις ΗΠΑ. Εκεί, οι κονσόλες που κυκλοφορούν είναι πάρα πολλές και τη στιγμή αυτή τα περιθώρια επιλογής ενός χρήστη είναι ήδη πολύ μεγάλα, ενώ ευρύνονται μέρα με την ημέρα. Μόνο αυτόν το μήνα, οι κονσόλες που έκαναν την εμφάνισή τους ήταν αρκετές. Ετσι, είχαμε κάποιες κινήσεις από τη Philips και την GoldStar.

Αναλυτικά: Η Philips πραγματικά έσπρωξε το CD-i έξω από τα συστήματα CES, αποκαλύπτοντας τις τρεις νέες εκδόσεις του μηχανήματος. Από το Magnavox έρχονται οι κονσόλες DI450 και 550.

Αυτή η εγκατάλειψη του video στα υπάρχοντα μηχανήματα έχει πάρα πολλές ομοιότητες με αυτή του PC Engine Duo. Το σύστημα 450 θα πωλείται στην Αμερική στην τιμή των 299$, ενώ το σύστημα 550 στην τιμή των 499$.

Η Philips σχεδιάζει να λανσάρει πριν από τα Χριστούγεννα τις νέες εκδόσεις των μηχανημάτων της στην ευρωπαϊκή αγορά, αρχίζοντας πρώτα από την αγορά της Αγγλίας. Η γνωστή εταιρία GoldStar, η οποία κατασκευάζει video και τηλεοράσεις χαμηλού κόστους, θα διαθέσει στην αγορά δύο μηχανήματα. Το πρώτο μηχάνημα –που θα είναι αρκετά φθηνό– αποσκοπεί στο να κερδίσει το ευρύ κοινό, ενώ το δεύτερο –που θα είναι ακριβότερο (CD-i portable system)– αποσκοπεί στο να κερδίσει τον επιχειρηματικό κόσμο.

Τα νέα, όμως, δεν σταματούν εδώ. Σύμφωνα με πληροφορίες, η Philips δεν θα περιοριστεί στην έκδοση του 450 και του 550, αλλά θα προχωρήσει και στην κατασκευή δύο ακόμα συστημάτων.

Το πρώτο σύστημα θα είναι κάτι μεταξύ ενός CD-i και ενός Hi-Fi midi system, ενώ το δεύτερο θα συνδυάζει ταυτόχρονα στην ίδια μονάδα ένα CD-i και μία μικρή τηλεόραση. Οι εξελίξεις στην αμερικανική αγορά, όπως όλα δείχνουν, τρέχουν με μια φοβερή ταχύτητα, ενώ –όπως είναι φυσικό– στη χώρα μας θα αργήσουν αρκετά να φθάσουν.



Amiga Top 10

1. **Kick Off 3**
2. **Sensible Soccer International**
3. **World Cup Year '94**
4. **Beneath A Steel Sky**
5. **Arcade Pool**
6. **Skidmarks**
7. **Man United Champions**
8. **Elfmania**
9. **Frontier-Elite 2**
10. **Body Blows**

AMIGA CD32 Top 10

1. **GUNSHIP 2000**
2. **ULTIMATE BODY BLOWS**
3. **LIBERATION**
4. **W. INTER. SOCCER**
5. **FRONTIER ELITE 2**
6. **JAMES POND 3**
7. **CHAOS ENGINE**
8. **THE LAST NINJA**
9. **MYTH**
10. **DISPOSABLE HERO**

Mega Drive Top 5

1. **Pete Sampras Tennis (CODE MASTERS)**
2. **Streets of Rage 3 (SEGA)**
3. **World Cup USA '94 (US GOLD)**
4. **Marko's Magic Football (DOMARK)**
5. **Virtua Racing (SEGA)**

Super Nintendo Top 5

1. **Fifa International Soccer (OCEAN)**
2. **Super Metroid (NINTENDO)**
3. **Megaman X (NINTENDO)**
4. **World Cup USA '94 (US GOLD)**
5. **World Cup Striker (ELITE)**

TERRA INFORMATICA

SONIC 3



Το παιχνίδι Sonic 3 είναι ίσως ένα από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια που κυκλοφορούν σήμερα για το Mega Drive, με τους περισσότερους -σε σχέση με οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι- οπαδούς.

Τις ημέρες αυτές, κυκλοφόρησε ένα πολύ χρήσιμο βιβλίο, με τον τίτλο "The Official Sonic 3 Players' Guide". Πρόκειται για έναν πλήρη οδηγό του αγαπημένου Sonic 3, ο οποίος αναλαμβάνει να ρίξει φως στα "σκοτεινά" σημεία του παιχνιδιού.

Στις 97 σελίδες του μπορείτε να βρείτε 4.000 εικόνες, διευκρινίσεις και διάφορα tips. Κάθε ζώνη του παιχνιδιού είναι άψογα χαρτογραφημένη, όπως και όλες οι bonus stages και τα κρυφά δωμάτια.

Το "The Official Sonic 3 Players' Guide" αποτελεί ίσως τον πιο ολοκληρωμένο οδηγό για παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει, αφού μέσα σε αυτόν μπορείτε να βρείτε κάθε πληροφορία που σας ενδιαφέρει.

Η τιμή του φτάνει τις 7,99 λίρες Αγγλίας.

Killer Instinct

Η Nintendo παρουσίασε μερικά φοβερά κομμάτια από τα δύο νέα της παιχνίδια Ultra 64 (Project Reality). Το πρώτο από αυτά είναι κατασκευασμένο από τη Rare και ανήκει στην κατηγορία street fighting. Το όνομά του είναι Killer Instinct και περιέχει περισσότερους από 10 χαρακτήρες, καθένας από τους οποίους έχει διαφορετικές δυνατότητες: Meltdown - ο άντρας λάβα, Chief Thunder - ένας ινδιάνος με tomahawks, Jago - ο άνδρας που έχει για όπλο του τα fireball, War Wolf - μισός άνθρωπος μισός λύκος, Fulgore - ρομπότ, Spinal - σκελετός και TJ Combo - μποξέρ, καθώς και τρεις χαρακτήρες χωρίς όνομα: μία γυναίκα, έναν άνδρα από πάγο και ένα πλάσμα που μοιάζει με σκύλο. Κάθε χαρακτήρας από αυτούς που προαναφέρθηκαν έχει το δικό του background και τα δικά του ειδικά εφέ. Για παράδειγμα, η οθόνη του Chief Thunder's είναι μια γέφυρα από σχοινιά κοντά στο Grand Canyon, όπου ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να ζουμάρει σε διαφορετικά μέρη, ενώ σε άλλες οθόνες μπορεί να κάνει περιστροφή της εικόνας κατά 360 μοίρες. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά άψογα, ενώ ο ήχος που πολλές φορές θα σας κάνει να αναρωτηθείτε για την άψογη πιστότητά του, κάνει έντονη την παρουσία του καθόλη τη διάρκεια της περιπέτειας.

Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει το 1995, όταν και το σύστημα της Nintendo κάνει την εμφάνισή του στη διεθνή αγορά.





TERRA INFORMATICA

Το NEO-GEO CD αποκαλύπτεται

Οι περισσότερες εταιρίες κατασκευής κονσολών, ακολουθώντας τις ανάγκες της εποχής και το νέο ρεύμα που επιβάλλει την κυκλοφορία παιχνιδιών σε CD-ROM, έχουν ήδη κατασκευάσει- ή έχουν στα σχέδιά τους- κάποια παιχνιδομηχανή τεχνολογίας RISC 32-bit, που θα δέχεται παιχνίδια σε CD-ROM.

Ετσι, μετά τη Sega με το Saturn, τη Nintendo και τη Sony με το PlayStation, η SNK έκανε και τη δική της "επίθεση". Πρόκειται για την εταιρία που έχει κατασκευάσει το γνωστό σε όλους μας NEO-GEO, το οποίο, με τα εκπληκτικά χαρακτηριστικά που διαθέτει, κατάφερε να κερδίσει χιλιάδες χρήστες. Η SNK παρουσιάζει το νέο σύστημα CD NEO-GEO, το οποίο, στηριζόμενο σε ένα νέο chip τεχνολογίας RISC, καταφέρνει να παρέχει τρομερές δυνατότητες στο σύστημα, παρόμοιες με αυτές που διαθέτει το σύστημα Sega Saturn. Η Sega, όπως δείχνουν τα πράγματα, πρέπει να έχει αρχίσει να ανησυχεί, αφού πρόκειται να αντιμετωπίσει ακόμα μια απειλή. Το σύστημα NEO-GEO CD διαθέτει ένα νέο joystick μοντέρνου σχεδιασμού και αναμένεται να κυκλοφορήσει σύντομα. Η τιμή του θα φτάνει περίπου τις 300 με 350 λίρες Αγγλίας. Οι κάτοχοι του "NEO-GEO" δεν θα πρέπει να ανησυχούν καθόλου, αν η εταιρία SNK συνεχίσει να υποστηρίζει και να κατασκευάζει παιχνίδια για την απλή πλατφόρμα της. Μάλιστα, σύμφωνα με πληροφορίες μας, οι τιμές των παιχνιδιών και του ίδιου του συστήματος (NEO-GEO) θα μειωθούν αρκετά.



RJ MICAL



Ενας από τους εμπνευστές της Amiga δεν υπάρχει πια. Ο άνθρωπος που αφιέρωσε ένα μεγάλο μέρος της ζωής του στην επιστήμη των ηλεκτρονικών υπολογιστών έσβησε στις 20 Ιουνίου από καρδιακή προσβολή. Προτού ασχοληθεί με την Amiga, ο Jay εργαζόταν για το μεγάλο αντίπαλο της Commodore, την Atari. Ομως, η άρνηση των ανωτέρων του να λάβουν σοβαρά υπόψη τους τις προτάσεις του τον οδήγησε στη δημιουργία δικής του εταιρίας, της Hi Toro, από την οποία αργότερα γεννήθηκε η γνωστή Amiga Inc. Με την αγορά της από την Commodore, ο RJ Mical μεταπήδησε στην τελευταία. Αν και τυπικά η ανάμειξή του με την ανάπτυξη της Amiga σταμάτησε αμέσως μετά την εμφάνιση της A1000 (ο ίδιος σχεδίασε τον ANGUS) συνέχισε να αποτελεί ενεργό Amiga user, διατηρώντας δική του BBS για αυτή.

SUNRISE AD516

Μια νέα 16 bit κάρτα ήχου έρχεται για τα μοντέλα A1500, A2000, A2500, A3000 και A4000, από την Digital Processing Systems και προσφέρει επαγγελματικού επιπέδου δυνατότητες στους Amiga users. Η κάρτα συνδέεται σε Zorro II slot και συνοδεύεται από το πολύ καλό πακέτο Studio 16. Φυσικά, υποστηρίζει direct-to-disk sampling και τέσσερα κανάλια 16bit μπορούν να παίζονται ταυτόχρονα από το drive. Η τιμή της ξεπερνά τις 900 λίρες Αγγλίας.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Premier Vision, London 071-2744407.

TERRA INFORMATICA

Cruis'n'USA

Εκτός από το Killer Instinct, η Nintendo παρουσίασε ένα ακόμα νέο παιχνίδι οδήγησης για το Ultra 64, που ακούει στο όνομα Cruis'n' USA. Πρόκειται για ένα πολύ αξιόλογο παιχνίδι που θα καθηλώσει μπροστά στο monitor οποιονδήποτε χρήστη αγαπάει την ταχύτητα και το γκάζι. Οπως σε κάθε παιχνίδι αγώνων, έτσι και εδώ έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ένα από τα τέσσερα διαφορετικά αυτοκίνητα.



Στη διάθεσή σας βρίσκονται ένα κόκκινο P69 (μοιάζει με Ferrari), ένα Devastator D1, ένα La Bomba και μια κίτρινη Corvette 1963. Τα αυτοκίνητα έχουν τέσσερις ταχύτητες, τις οποίες είτε βάζετε εσείς είτε μπαίνουν αυτόματα. Η κίνηση είναι εκπληκτική και φοβερά ζωντανή, ενώ στο ίδιο επίπεδο βρίσκονται και τα γραφικά του παιχνιδιού, που είναι κάτι παραπάνω από άψογα. Το Cruis'n'USA θα κυκλοφορήσει και αυτό το 1995 ταυτόχρονα με το Ultra 64.

TERRA INFORMATICA

MICROBOTICS SX-1
ΚΑΝΤΕ ΤΟ CD32 AMIGA 1200!

Όσοι ανυπομονούν να μετατρέψουν το CD32 σε Amiga 1200 ή δεν ξέρουν αν θα πρέπει να περιμένουν να αγοράσουν Amiga 1200 με CD, μπορούν να ρίξουν μια ματιά στη νέα κατασκευή της Microbotics για το CD32 με κωδικό SX-1. Πρόκειται για το πολυ-interface που περιμέναμε από την πρώτη στιγμή της εμφάνισης του CD32, το οποίο θα του επέτρεπε να μετατραπεί σε έναν κανονικό υπολογιστή. Αναλυτικά, το μικρό αυτό εργαλείο επιτρέπει στο Amiga CD32 να συνδεθεί με floppy drive 3.5", πληκτρολόγιο, επεκτάσεις μνήμης κ.λπ. Τη στιγμή που γράφεται αυτό το κείμενο, το σύστημα δε διατίθεται από τη Microbotics, όμως αναμένεται τον Οκτώβριο και σίγουρα θα το δούμε σύντομα και στη χώρα μας...



Η GVP παρουσιάζει τον Accelerator A4000

Η GVP, ο μεγαλύτερος στον κόσμο Amiga developer, παρουσίασε τον αναμενόμενο εδώ και καιρό Accelerator για A4000. Η νέα επαναστατική κάρτα ακούει στο όνομα A4000 GForce 040 και σίγουρα θα ικανοποιήσει απόλυτα χιλιάδες χρήστες. Χρησιμοποιώντας την κάρτα A4000 030 ή 040, οι χρήστες μπορούν να αναβαθμίσουν σε φοβερά επίπεδα την Amiga τους. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι, με την 030, έχουν τη δυνατότητα να αυξήσουν τα χαρακτηριστικά του μηχανήματός τους μέχρι και δώδεκα φορές.

Η κάρτα GForce 040 διαθέτει δύο 32-bit SIMM sockets, σε ένα από τα οποία είναι συνδεδεμένα 4MB 60ns SIMM (standard). Χρησιμοποιώντας την έξτρα κάρτα είναι δυνατό να αυξήσετε στο maximum τη μνήμη της Amiga σε 128 MB.

Η GVP έχει αποκαλύψει όλες τις λεπτομέρειες για την SCSI-II που μπορεί να προστεθεί στην κάρτα, αλλά δεν ανέφερε καμία λεπτομέρεια για το πού μπορεί να βρεθεί.

Ο GVP GForce 040 accelerator με τα 4 MB RAM είναι αυτή τη στιγμή διαθέσιμος στην τιμή των 1.299 λιρών Αγγλίας.

A1200 CD ROM

Το πρώτο CD-ROM για την A1200 κυκλοφόρησε τελικά, όχι φυσικά από την Commodore αλλά από την Zappo. Το νέο CD-ROM είναι ουσιαστικά κατασκευασμένο από την Archos, μια γαλλική εταιρία, αλλά πλασάρεται στην αγγλική αγορά από την Zappo. Το CD-ROM χωρίζεται ουσιαστικά σε δύο μέρη: το πρώτο περιλαμβάνει το PCMCIA interface, ενώ το δεύτερο το CD-ROM drive. Το CD-ROM drive δεν είναι τελικά Sony, όπως είχε ακουστεί, αλλά ένα διπλής ταχύτητας Mitsumi FX001D. Το drive έχει τη δυνατότητα να μεταφέρει δεδομένα με ταχύτητα 300K/sec, με μέσο χρόνο αναζήτησης 300 msec. Στην πίσω μεριά του drive, θα βρείτε το καλώδιο του PCMCIA interface, βύσμα για audio (in-out) και ρεύμα που παίρνετε από έναν adaptor, αφού το CD-ROM δέχεται 12 V. Προκειμένου δε να παίξετε κάποιο παιχνίδι του CD-32, το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να boot-άρετε με τη δισκέτα που περιέχει τους drivers εξομοίωσης V.3.1 Kickstart και Akiko chip. Επίσης, με τους κατάλληλους drivers μπορείτε να ακούτε μουσικά CDs και να βλέπετε φωτογραφίες από PhotoCDs.

Η Nintendo θέτει επιτέλους όρια

Πολλά από τα παιχνίδια που κυκλοφορούν σήμερα διαθέτουν αρκετή βία και σκηνές όχι και τόσο κατάλληλες για παιδιά. Η Nintendo, που δεν είναι καθόλου ικανοποιημένη από το γεγονός αυτό -που κάθε άλλο εκτός από διασκέδαση προσφέρει στα παιδιά-, αποφάσισε να υιοθετήσει και να επιμεληθεί ένα σύστημααυτόρυθμης κατάταξης, ανάλογα με την ηλικία, σε όλα τα παιχνίδια της που θα κυκλοφορήσουν από το Σεπτέμβριο και μετά. Εμείς, το μόνο που έχουμε να πούμε είναι μπράβο, που επιτέλους βρέθηκε μια μεγάλη εταιρία να θέσει κάποια όρια.

TERRA INFORMATICA

GAMES FAIR '94

Τον Οκτώβριο, δύο θα είναι τα πιο σημαντικά γεγονότα που πρόκειται να σημειωθούν στη χώρα μας. Το πρώτο είναι οι δημοτικές εκλογές, που λίγο πολύ ενδιαφέρει αρκετούς, μια και πρόκειται για άλλη μια μάχη που θα δοθεί για την Αθήνα αλλά και για κάθε δήμο. Το δεύτερο και σημαντικότερο, για τους λάτρεις των επιτραπέζιων role playing games, θα είναι οι μάχες που θα δοθούν στο Στάδιο Ειρήνης και Φιλίας.



Εχει να γίνει της κακομοίρας! Θα μπορέσετε να δείτε από κοντά τον τρόπο με τον οποίο παίζονται αυτά τα παιχνίδια, να παρακολουθήσετε ή και να συμμετάσχετε στο διαγωνισμό για την καλύτερη βαμμένη φιγούρα και άλλα πολλά. Εξάλλου, οι αρχάριοι θα έχουν την ευκαιρία να πάρουν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον κόσμο των επιτραπέζιων παιχνιδιών.

Βέβαια, για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθύνεστε στα γνωστά τηλέφωνα των καταστημάτων Κάισσα, μια και την ώρα που γραφόταν αυτή η είδηση, οι αρμόδιοι δεν ήξεραν ακριβώς την ημερομηνία διεξαγωγής του 3ου Games Fair. Βλέπετε, εκλογές είναι αυτές και ποτέ δεν ξέρεις πόσο μπορεί να διαρκέσουν.



Απορίας άξιο ήταν, για μεγάλο μέρος του κόσμου, γιατί η Sega επέμενε να διαθέτει το Mega CD (και μάλιστα να δημιουργήσει και δεύτερη έκδοσή του) με τέτοιο τρόπο, ώστε να απαιτεί την κατοχή μιας Sega Mega Drive για τη χρήση του, ενώ φαινόταν ότι το σύστημα περιείχε μεγάλο μέρος των κυκλωμάτων της τελευταίας στο εσωτερικό του. Και δεν ήταν μόνο θέμα κόστους, το οποίο ανέβαινε αρκετά, λόγω της ιδιόμορφης πολιτικής της εταιρίας, αλλά και θέμα ευχρηστίας, αφού το τελικό αποτέλεσμα ήταν ένα ογκώδες και όχι καλαίσθητο σύστημα.

Φαίνεται, λοιπόν, ότι οι λόγοι, που οδήγησαν σε αυτή την αντιμετώπιση του θέματος "Mega Drive + CD", εξαλείφθηκαν και η παγκοσμίου φήμης Sega προχώρησε στην παρουσίαση ενός επαναστατικού design, του Sega Multi Mega. Από την πρώτη κιόλας ματιά, το Multi Mega κερδίζει τις εντυπώσεις: το μικρό του σχήμα, με το επαναστατικό design, θυμίζει προϊόν υψηλής τεχνολογίας και δεν πέφτει κανείς πολύ έξω. Συνοπτικά, λοιπόν, το Sega Multi Mega είναι τα εξής: Φορητό CD Player, Sega Mega Drive και Sega Mega CD.

CD PLAYER

Και μόνο αυτή η ιδιότητά του, δηλαδή η δυνατότητα χρήσης του ως φορητό CD Player, είναι αρκετή για να το κάνει αρκετά ενδιαφέρον προϊόν. Το μέγεθός του είναι πολύ μικρό και ελάχιστα διακρίνονται τα "Mega Drive" χαρακτηριστικά του, όπως οι υποδοχές joypads και cartridges. Το καπάκι ανοίγει προς τα επάνω και όχι "συρταρωτά", με τη βοήθεια ενός μικρού στρογγυλού κουμπιού. Στην υπο-

MULTI MEGA

Είχατε αναρωτηθεί ποτέ γιατί θα έπρεπε κάποιος να έχει Mega Drive για να χρησιμοποιήσει το Mega CD; Δεν θα σας δώσουμε την απάντηση, διότι έτσι κι αλλιώς τώρα δεν είναι απαραίτητο: Sega Multi Mega.

● του Γ. Κακαλέτρη



δοχή CD, ο δίσκος στερεώνεται πολύ καλά, με τη βοήθεια μικρών "σφαιρών", οι οποίες τον "αιχμαλωτίζουν", κάτι απαραίτητο σε ένα φορητό σύστημα CD. Δέχεται δίσκους διαμέτρου 8 και 12 cm και μπορεί να λειτουργήσει με δύο τρόπους: με μπαταρίες ή με το τροφοδοτικό, το οποίο παρέχεται μαζί με το Multi Mega. Στη δεύτερη περίπτωση, βέβαια, παύουμε να έχουμε ένα φορητό σύστημα.

Οπως μας έχουν συνηθίσει μέχρι σήμερα οι κατασκευαστές CD-ROMs (στη συντριπτική τους πλειοψηφία), ένα τέτοιο σύστημα το χειρίζεται κάποιος μέσω του BIOS του υπολογιστή και οι ενδείξεις φαίνονται στην οθόνη, αν κάποιος τυχόν το κρίνει απαραίτητο. Το Sega Multi Mega, όμως, δεν θέτει κανέναν περιορισμό στο χειρισμό του χωρίς οθόνη και joypad. Ο λόγος είναι από τη μία τα 4 μικροσκοπικά πλήκτρα χειρισμού του, τα οποία βρίσκονται στο επάνω πρόσθιο μέρος της μονάδας και εκτελούν τις εργασίες forward, backward, Play/Pause και Stop, και από την άλλη η μικρή (σαν ηλεκτρονικού ρολογιού) LCD ένδειξη στο κενό μεταξύ των πλήκτρων, η οποία δίνει πληροφορίες για το είδος του CD, που έχει εισαχθεί στο drive, την εναπομένουσα ζωή των μπαταριών και το Track, στο οποίο βρίσκεται το CD. Αυτά στην περίπτωση που το Multi Mega χρησιμοποιείται ως φορητό. Αν κάποιος το χρησιμοποιήσει σε συνδυασμό με οθόνη, τότε νέες δυνατότητες αποκαλύπτονται. Μπορεί, λοιπόν, να αποκτήσει κάποιος πρόσβαση, πέραν των απλών μουσικών CDs, σε CD+G δίσκους, δηλαδή μουσικά CDs, τα οποία ταυτόχρονα επιδεικνύουν εικόνες, καθώς και να προγραμματίσει το CD player να παίζει συγκεκριμένες ακολουθίες tracks.

Τα παραπάνω γίνονται μέσω του BIOS του συστήματος, το οποίο περιλαμβάνει ένα εύχρηστο γραφικό περιβάλλον με αρκετά περισσότερες πληροφορίες και χειρισμούς από αυτές του λιτού interface πάνω στο ίδιο το σύστημα. Φυσικά, ο χειρισμός των διάφορων εργαλείων γίνεται με τη βοήθεια του joypad της Sega. Μια πολύ έξυπνη λειτουργία, που έχει ενσωματωθεί στο CD, είναι αυτή του Auto Power Off, η αυτόματη δηλαδή διακοπή της λειτουργίας του συστήματος, όταν αυτό κρίνει ότι δεν χρειάζεται να καταναλώνει την ενέργεια των μπαταριών του. Πιο συγκεκριμένα, αυτό γίνεται, όταν ανοίγει η πόρτα του CD, όταν πατιέται το STOP και όταν παιχτούν όλα τα tracks ενός CD.

MEGA DRIVE

Ως Mega Drive, το Multi Mega δεν έχει κάτι ξεχωριστό να παρουσιάσει. Οπως και στην κλασική "μεγάλη" Sega, τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται με τη μορφή cartridges, τα οποία εδώ μπαίνουν στην υποδοχή που βρίσκεται ακριβώς πίσω από το πορτάκι του CD. Ο διακόπτης ON/OFF (ο οποίος είναι ο γενικός διακόπτης του συστήματος) βρίσκεται στο εμπρός μέρος, ακριβώς στη μέση, ενώ αριστερά και δεξιά του υπάρχουν οι δύο υποδοχές για τα joypads. Ο πάλαι ποτέ τεράστιος διακόπτης RESET έχει μεταμορφωθεί σε ένα μικροσκοπικό μπλε στρογγυλό κουμπί, ώστε να ταιριάζει με την αισθητική του όλου συστήματος. Το ρυθμιστικό του ήχου, το οποίο ελέγχει τη γενική έξοδο ήχου, βρίσκεται στο αριστερό πλαϊνό και δίπλα σε αυτό βρίσκονται οι έξοδοι για εξωτερικό ενισχυτή (LINE OUT) και για τα κλασικά ακουστικά (PHONES). Πρέπει να σημειωθεί ότι ως Mega Drive δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί το σύστημα με μπαταρίες. Είναι απαραίτητη η χρήση του τροφοδοτικού της Sega, το οποίο συνδέεται στο πίσω μέρος. Αυτό έχει γίνει για προφανείς λόγους οικονομίας, αφού έτσι αποφεύγεται η τροφοδοσία, μέσω μπαταριών, κυκλωμάτων της Mega Drive, που δεν χρησιμοποιούνται. Η έξοδος προς την οθόνη γίνεται μέσω ενός πολύπλοκου βύσματος στο δεξί μέρος της κονσόλας, το οποίο (με τη βοήθεια κατάλληλων καλωδίων, που δίνονται μαζί με το μηχάνημα) δίνει εξόδους RF, για σύνδεση με απλή τηλεόραση μέσω κεραίας, Composite Video, για σύνδεση με τηλεόραση ή monitor μέσω composite εισόδου και, τέλος, RGB για σύνδεση με τηλεόραση μέσω SCART ή με PAL monitor για την καλύτερη δυνατή εικόνα. Περνώντας στις δυνατότητες του υπολογιστικού τμήματος της Mega Drive, δεν έχουμε τίποτα να προσθέσουμε έναντι της κλασικής Sega. Εχουμε λοιπόν 68000/8 MHz ως κεντρική μονάδα επεξεργασίας με 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη από παλέτα 512 και ήχο 8-κάναλο στερεοφωνικό PCM. Φυσικά, δέχεται Upgrades, όπως το Sega Virtual Processor, για εξέλιξη των γραφικών δυνατοτήτων της.

MEGA CD

Οπως και τα Mega CD, που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα, έτσι και το Sega Multi Mega προσφέρει μερικά επιπλέον χαρακτηριστικά από αυτά μιας απλής Mega Drive. Ο 68000, που ελέγχει το σύστημα, αλλάζει συχνότητα στα 12.5 MHz, ώστε να καλυφθούν οι αυξημένες ανάγκες για παίξιμο animation από το CD, αλλά και να χειριστεί πιο εύκολα τους τεράστιους όγκους δεδομένων που περιέχονται συνήθως σε ένα τέτοιο δίσκο. Ομως όσο και αν οι εργασίες του επεξεργαστή "ελαφρύνονται", λόγω των λίγων χρωμάτων (64) και της μικρής ανάλυσης του chip εικόνας της Sega, και πάλι δεν μπορεί να παίξει με πολύ μεγάλη επιτυχία full-screen animation, με αποτέλεσμα, στις περισσότερες περιπτώσεις, η εικόνα να περιορίζεται σε ένα κάπως μικρότερο (αλλά όχι πολύ μικρό) μέρος της οθόνης. Αιτία γι' αυτό είναι η άρνηση της Sega να ενσωματώσει CD-ROM διπλής ταχύτητας στο σύστημά της, αφού αυτό που παρέχεται βρίσκεται πλέον πάρα πολύ μακριά από τα standards, που έχουν θέσει σύγχρονα συστήματα, όπως 3DO και CD32. Σύμφωνα με τις πρώτες ανακοινώσεις της Sega, το σύστημα (για το Mega CD) περιλαμβάνει και νέο σετ chips έναντι αυτών της απλής Mega Drive, που χειρίζεται μεγαλύτερα sprites και δίνει δυνατότητες ανάλογες με αυτές του mode 7 της S-NES.

VIDEO BACKUP RAM

Σημαντική κρίνεται η ενσωμάτωση backup RAM στο Sega Multi Mega, έτσι ώστε να μπορεί κάποιος να αποθηκεύσει θέσεις σε διάφορα παιχνίδια. Το μέγεθός της είναι



64 KBits και για να τη χρησιμοποιήσει κάποιος, πρέπει να περάσει πρώτα από το πρόγραμμα προετοιμασίας της. Από το ίδιο σημείο, μπορεί να διαγράψει παλιά παιχνίδια ή να τη φορμάρει. Σε περίπτωση που το σύστημα μπει σε αχρηστία για κάποιο διάστημα, η μνήμη αυτή διατηρεί τα δεδομένα της για τουλάχιστον 28 ημέρες.

ΓΕΝΙΚΑ - ΣΥΓΚΡΙΣΕΙΣ

Τρίτο βήμα λοιπόν σε μια σειρά μοντέλων της Sega με το ίδιο θέμα, βήμα που, κατά τη γνώμη μας, θα έπρεπε να ήταν το πρώτο. Με αρκετή καθυστέρηση, λοιπόν, έρχεται η ολοκληρωμένη λύση της εταιρίας, η οποία αποτελεί καλή πρόταση για όποιον σκέπτεται να περάσει στο στρατόπεδο των Mega Drive users και, ταυτόχρονα, να αποκτήσει ένα φορητό CD Player.

Ομως, ο ανταγωνισμός έχει γίνει πλέον πάρα πολύ σκληρός και χωρίς να συνυπολογίζουμε τα επερχόμενα μεγαθήρια, μερικά από τα ήδη υπάρχοντα συστήματα κάνουν το Sega Multi Mega να μοιάζει απαρχαιωμένο.

S-NES: Δεν έχει ακόμα "δει" CD-ROM στη χώρα μας και βρίσκεται σε αρκετά χαμηλότερη τιμή από το Sega Multi Mega. Αρα, δεν μπορούμε να στοχεύσουμε σε άμεση σύγκριση των δύο συστημάτων, αν και αποτελεί το βασικό αντίπαλο της Mega Drive.

Amiga CD32: Δεν μπορεί κάποιος να αγνοήσει την ύπαρξη του CD32, το οποίο προσφέρει αρκετά υψηλότερου επιπέδου hardware (αλλά όχι το φορητό CD Player), σε παραπλήσια και ίσως λίγο χαμηλότερη τιμή, με προοπτική να γίνει κάποτε πλήρης Amiga.

3DO: Το 3DO βρίσκεται σε άλλο επίπεδο hardware, αλλά το κόστος του είναι απαγορευτικό της σύγκρισης, ενώ χάνει κατά κράτος, όσον αφορά στο πλήθος των τίτλων που κυκλοφορούν γι' αυτό.

CDi: Από τη Philips, μάλλον εκτός συναγωνισμού, χαμηλών δυνατοτήτων, στοχεύει σε πιο "σοβαρή" αγορά.

NEO GEO: Προσφέρει υψηλού επιπέδου τίτλους και αρκετά ισχυρότερο hardware από το Multi Mega, αλλά το πολύ υψηλό κόστος των cartridges μάλλον το θέτει στο στόχαστρο άλλου τομέα της αγοράς.

JAGUAR: Το σύστημα της Atari προσφέρει υψηλών προδιαγραφών hardware σε τιμή χαμηλότερη του 3DO και φιλοδοξεί να γίνει ο μεγάλος αντίπαλος των "κλασικών" S-NES και Mega Drive, αλλά προς το παρόν δεν έχει "πιάσει" εκτός ΗΠΑ.

Τι έχει λοιπόν να αντιτάξει το Sega Multi Mega σε αυτό τον ισχυρό ανταγωνισμό; Μα, φυσικά, το όνομα "Sega", τους χιλιάδες τίτλους που κυκλοφορούν ήδη για τη Mega Drive και το Mega CD και τα εκατομμύρια χρήστες τους σε όλο τον κόσμο, που εγγυώνται το μέλλον του σε έναν κόσμο, ο οποίος μοιάζει να ξεχειλίζει πλέον από 10άδες bits. Εξάλλου, αυτό που βλέπει ο χρήστης δεν είναι τα τεχνικά χαρακτηριστικά αλλά το software...

Το Sega Multi Mega μας το προσέφερε το κατάστημα Athens Club, Μπόταση 10, τηλ: 3639338.

ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

CPU: 68000/8 MHz και 68000/12.5 MHz
RAM: 512 KBits Program Work RAM, 64 KBits Sound Work RAM, 512 KBits Video RAM, 6 MBits Program Data, 512 KBits PCM Sound Waveform, 128 KBits CD-ROM cache RAM, 64 KBits backup RAM
ROM: 1 MBit CD Game BIOS
ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ: 134x203x50 mm
ΕΞΟΔΟΙ ΕΙΚΟΝΑΣ: RF, Composite, RGB
ΕΞΟΔΟΙ ΗΧΟΥ: Line Out, Phones
ΓΡΑΦΙΚΑ: 512 χρώματα - 64 ταυτόχρονα
ΗΧΟΣ: FM Stereo 6 κανάλια, PCM stereo 8 κανάλια (32 KHz max), PSG 3 κανάλια
CD: 20 Hz-20 KHz, S/N 75 dB/1 KHz (line out), 65 dB stereo διαχωρισμός, 12 και 8 cm διάμετρος δίσκων, 150 KB/sec transfer rate (single speed), 700 ms access time

ROAD AVENGER

Μαζί με το Sega Multi Mega, προσφέρεται και ο ίδιος τίτλος, τον οποίο διέθετε το Mega CD II. Πρόκειται για το Road Avenger, ένα παιχνίδι στο στιλ του Dragons Lair, όπου ο παίκτης έχει μειωμένη συμμετοχή στα δρώμενα επί της οθόνης και η μόνη του παρέμβαση είναι να αντιδράσει σωστά σε ορισμένα ερεθίσματα.

Το παιχνίδι βασίζεται στη συνεχή πολύ καλή κίνηση της εικόνας, που θυμίζει cartoons σε ένα μεγάλο μέρος της οθόνης. Συγκεκριμένα, ο παίκτης πρέπει να εκτελεί μία από τις λειτουργίες turbo, φρένο, αριστερά και δεξιά, όποτε του ζητείται από το πρόγραμμα, καθώς με το αυτοκίνητό του θα προσπαθεί να βγάλει εκτός μάχης τη συμμορία που ευθύνεται για το θάνατο της καλής του.

Δέκα διαφορετικά σκηνικά, πολύ καλή κίνηση και ήχος απευθείας από το CD το κάνουν ευχάριστο, παρά το αδιάφορο και "λίγο" gameplay.

SCREENEYE

Το "ψηφιακό μάτι" επαγρυπνεί

Η εταιρία Matrix "ξαναχτύπησε". Το νέο προϊόν της ονομάζεται ScreenEye και είναι ένας digitizer για τον Falcon. "Φορέσαμε αυτά τα γυαλιά" στον Falcon μας και σας παρουσιάζουμε το αποτέλεσμα.

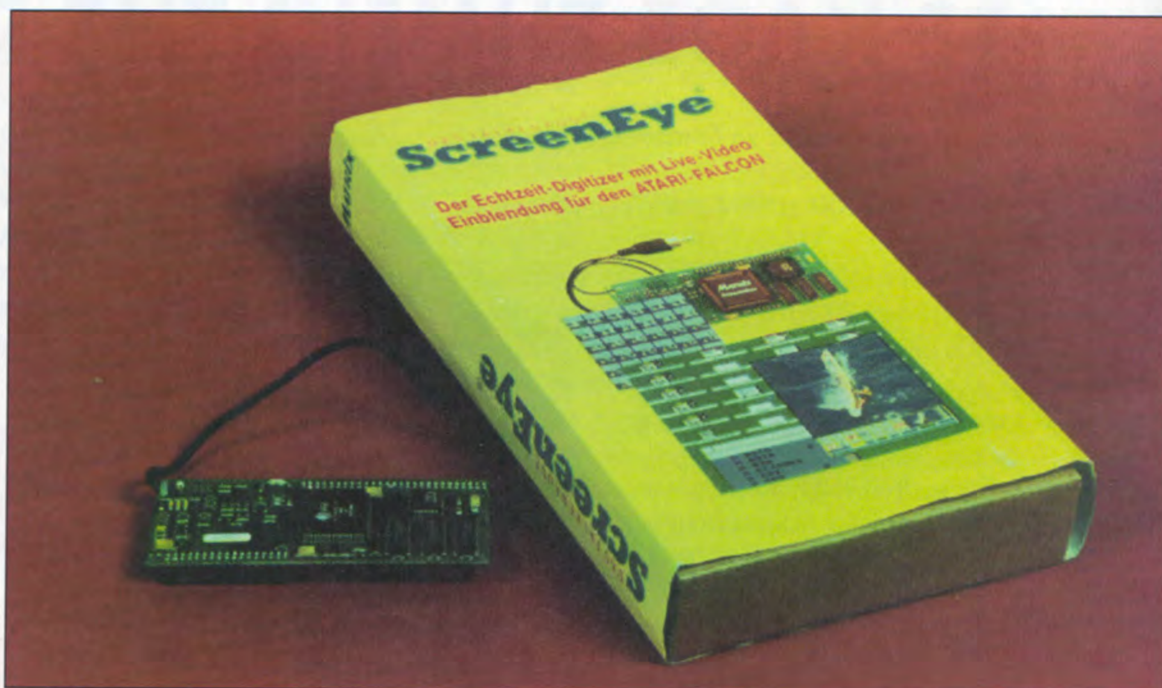
● Απόδοση Βάσω Τσόρλαλη



Εάν θέλετε ένα ενεργό παράθυρο video στην οθόνη του Falcon σας, το οποίο να σας προσφέρει δυνατότητες τηλεοπτικής λήψης, παίξιμο του φιλμ με ήχο από την τηλεόραση, μαγνητοσκόπηση ή επιλογές που προσφέρουν τα video όπως κίνηση μπροστά, πίσω ή γρήγορη κίνηση, τότε το προϊόν που ζητάτε λέγεται ScreenEye. Το προϊόν προσφέρει και άλλες δυνατότητες, κάνοντας χρήση των κατάλληλων εξαρτημάτων, όπως την αλλαγή μιας ψηφιοποιημένης εικόνας, την προσθήκη κειμένων σε μία εικόνα κ.ά. Το ScreenEye κατασκευάστηκε ειδικά για τον Falcon, όπως φαίνεται και από τον τρόπο σύνδεσής του με τον υπολογιστή. Η πλακέτα τοποθετείται στο εσωτερικό extension bus του Falcon. Η εγκατάστασή του, πάντως, παρουσιάζει κάποια δυσκολία λόγω της κατασκευής του κουτιού του Falcon. Για να μπορέσετε να κλείσετε τον Falcon χωρίς προβλήματα, θα πρέπει να οδηγήσετε προς τα έξω το καλώδιο του σήματος video, μέσω του cartridge port.

ΜΕΓΑΛΟ, ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ, ΜΕΓΙΣΤΟ

Μία εικόνα truecolor με ανάλυση 768x576 pixels έχει μέγεθος περίπου 1,3 MB. Εάν πολλαπλασιάσουμε το νούμερο αυτό με 25 εικόνες το δευτερόλεπτο - που είναι ο αριθμός των frames που ορίζεται από το ευρωπαϊκό standard - προκύπτουν 32 MB δεδομένων. Αυτόν τον όγκο δεδομένων μπορεί να διαχειριστεί με ταχύτητα ο Falcon. Επειδή το ScreenEye "κάθεται" στο extension bus του Falcon και χρησιμοποιεί την υπολογιστική δύναμη του συστήματος, μπορεί κάποιος να επωφεληθεί από τα ακόλουθα: 16 bits πολλαπλασιαζόμενα με 16 MHz μας δίνουν θεωρητικά έναν όγκο δεδομένων 30 MB το δευτερόλεπτο. Εάν πάρουμε, αντί για 25, μόνο 24 εικόνες το δευτερόλεπτο, μπορούμε να προβάλουμε ένα φιλμ σε ανάλυση τηλεόρασης, χωρίς να "τρέμει" σχεδόν καθόλου η εικόνα. Ωστόσο, αυτό είναι, δυστυχώς, μόνο ένα όνειρο. Για μία ακόμη φορά διαχωρίζεται η πράξη από τη θεωρία. Το ScreenEye δημιουργεί σε ανάλυση 720x576 περίπου 1,5 εικόνες το δευτερόλεπτο. Κατόπιν, μία φορά στα δύο δευτερόλεπτα γεμίζει τον κεντρικό επεξεργαστή με 4 MB δεδομένων. Επομένως, αυτή η λύση προς το παρόν εξυπηρετεί μόνο ορισμένους τομείς, όπως



το DTP και το EBV. Το ScreenEye κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις. Ο μεγάλος "αδερφός" του, ονομάζεται ScreenEye+. Το πλεονέκτημα του ScreenEye+ βρίσκεται - πέραν της υποστήριξης του SECAM - στην πλήρη παρουσίαση της εικόνας. Η κανονική έκδοση του ScreenEye θέτει στη διάθεσή σας μόνο τις οριζόντιες γραμμές και όχι ολόκληρη την εικόνα, με αποτέλεσμα οι εικόνες να εμφανίζονται συμπιεσμένες ως προς τη μία διάστασή τους. Ετσι, όλα τα σώματα εμφανίζονται κάπως μικρότερα απ' ό,τι είναι στην πραγματικότητα. Εκείνοι οι οποίοι αδιαφορούν για αυτήν την παραμόρφωση, μπορούν να εξοικονομήσουν περίπου 150.000 δρχ. - όση είναι η διαφορά της τιμής του κανονικού και του ScreenEye+.

PAL, NTSC, SECAM

Το ScreenEye+ μπορεί να δεχτεί οποιοδήποτε από τα ανωτέρω σήματα. Εάν προτιμήσετε το απλό, θα πρέπει να παραιτηθείτε από τη χρήση του SECAM. Για το τεστ χρησιμοποιήσαμε μία Super VHS κάμερα, η οποία μπορεί να συμπεριλάβει όλο τον όγκο των δεδομένων που παρουσιάζονται από μία κανονική τηλεόραση. Οι παλιές κάμερες VHS εργάζονται, δυστυχώς, με περιορισμένες αναλύσεις (περίπου 320.000 σημεία), ενώ η S-VHS μπορεί να δεχτεί 440.000 σημεία. Αυτό σημαίνει ότι από μία S-VHS παίρνουμε μία σαφώς ευκρινέστερη και πιστότερη εικόνα.

Ας αναφερθούμε όμως και στο software. Στη συσκευασία περιλαμβάνονται μία δισκέτα με το πρόγραμμα υποστήριξης και μία απεικόνιση του Filmsequenzen, η οποία δείχνει τις δυνατότητες του προγράμματος.

Σε γενικές γραμμές, το πρόγραμμα είναι εύχρηστο και η ορολογία του κατανοητή. Επίσης, βάσει των συμβόλων που βρίσκονται στα κουμπιά, είναι πολύ εύκολο να κατανοήσετε τη χρήση του προγράμματος. Η αρχική έκδοση του προγράμματος της εταιρίας Matrix είχε πολλά προβλήματα. Για το λόγο αυτόν η εταιρία Matrix έκλεισε συμφωνία με την εταιρία Compo/Overscan, η οποία ανέλαβε και την κατασκευή του software.

Το πρώτο που παρατηρούμε με ευχαρίστηση είναι ότι όλα συμβαίνουν στο παράθυρο του GEM. Πρέπει να σημειωθεί επίσης ότι το software δεν έχει τα προβλήματα των προηγούμενων εκδόσεων και ότι σε κάθε νέα έκδοσή του προστίθεται λειτουργικότητα. Οι διάφορες αναλύσεις της εικόνας βρίσκονται μέσα σε ένα παράθυρο, με αποτέλεσμα μέσα σε ένα μικρό παράθυρο να συγκεντρώνονται όλες οι πληροφορίες για την εικόνα. Ακόμα, μέσα από αυτό το παράθυρο σιγουρευόμαστε για την πλήρη αποθήκευση μιας εικόνας TIFF. Με το παλαιότερο software της εταιρίας Matrix αποθηκευόταν μόνο το πραγματικά ορατό κομμάτι της εικόνας. Αυτό οδηγούσε σε μικρότερες αναλύσεις και σε απώλειες στις οριζόντιες και τις κάθετες γραμμές.

Ενα μικρό λάθος δεν ενοχλεί προς το παρόν. Εάν προσπαθήσουμε να αποθηκεύσουμε μία εικόνα TIFF, την ώρα που παίζει η κάμερα, δεν θα τραβήξουμε την εικόνα που φαίνεται ακριβώς εκείνη τη χρονική στιγμή, αλλά μία μεταγενέστερη.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟ SCREENEYE ΚΑΙ ΤΟ SCREENEYE+

ScreenEye (PAL, NTSC)

Ανάλυση X	Y	Τύπος	Ταχύτητα (images / sec.)	Σημειώσεις
720	576	Full	1.5	full frame for DTP/EIP
720	288	Half	3	max. half frame resolution in video standard 4:1:1
360	288	Half	6	screen filling in 320x480 mode
180	288	Half	12.5	normal image in 320x480 mode(2*)
180	144	Half	25(*)	normal image in 320x240 mode(3*)
90	144	Half	25(*)	optimum size for control purposes (ACC)

ScreenEye+ (PAL, NTSC, SECAM)

Ανάλυση X	Y	Τύπος	Ταχύτητα (images / sec.)	Σημειώσεις
768	576	Full	1.5	full frame for DTP/EIP
768	288	Half	3	max. half frame resolution in video standard 4:1:1
384	288	Half	6	screen filling in 320x480 mode
192	288	Half	12.5	normal image in 320x480 mode(2*)
192	144	Half	25(*)	normal image in 320x240 mode(3*)
96	144	Half	25(*)	optimum size for control purposes (ACC)

(*) real time display/recording in half frame mode
(2) 320 x 480 True Color mode - double line off*
*(3**) 320 x 480 True Color mode - double line on*

ΔΥΟ ΜΙΣΑ ΙΣΟΝ ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΟ

Κάθε φορά που πατάμε το πλήκτρο STOP, περνάει μια πολύ λεπτή γραμμή ορίζοντα μέσα από την εικόνα που έχουμε τραβήξει. Για να επιτύχουμε καλύτερη ποιότητα στην εικόνα, παρεμβάλλεται η μισή φωτογραφία που μόλις τραβήξαμε. Με αυτόν τον τρόπο παίρνουμε μια αρκετά ευκρινέστερη εικόνα. Με πολύ καλό τρόπο έχει επίσης επιλυθεί η παρακολούθηση του φιλμ. Σε ένα φιλμ που έχουμε φορτώσει, μπορούμε να δούμε χωριστά καθεμία από τις εικόνες του. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να βάλουμε ακόμα αυτήν την εικόνα στην κεντρική οθόνη με διπλό κλικ. Η προβολή του φιλμ προχωράει δυστυχώς βήμα-βήμα ή με διάφορες δυσκολίες. Η αποθήκευση ενός φιλμ γίνεται σε ξεχωριστές εικόνες, τις οποίες μπορούμε να σώσουμε σε τέσσερα διαφορετικά formats: TIF, TGA, JPG και FLM.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αναφερόμενοι μόνο στο hardware, το ScreenEye είναι ένα πολλά υποσχόμενο προϊόν για τον Falcon, με πολλές δυνατότητες. Εκτός από μεμονωμένες εικόνες, ο χρήστης μπορεί να τραβήξει και κανονικά video φιλμ κανονικής χρονικής διάρκειας - λαμβάνοντας πάντα υπόψη την ανάλυση και τις δυσκολίες που προκύπτουν από αυτήν. Για μία ακόμη φορά η εταιρία Matrix πρωτοστάτησε στον τομέα των γραφικών για τον Atari, με ένα πρωτοποριακό προϊόν. Εν αναμονή, λοιπόν, των όσων μας επιφυλάσσει στο μέλλον.

Το ScreenEye μας το πρόσφερε για τις ανάγκες της παρουσίασης το κατάστημα Computers Κανέλλης, Αγγελάκη 23, Θεσ/νίκη, τηλ.: 031-236101.

Αναβαθμίστε την Amiga σας

Είχατε σκεφτεί να συνδέσετε CD στην Amiga σας και δεν ξέρατε πώς; Multiscan monitor και δεν γνωρίζατε τι είναι; Ή, μήπως, έναν digitizer;

• του Γ. Κακαλέτρη



υνεχίζοντας λοιπόν την προσφορά μας στους αναγνώστες μας και αυτόν το μήνα, παρουσιάζουμε μερικά εκλεκτά κομμάτια hardware, τα οποία έχουν έρθει και διατίθενται στη χώρα μας. Συγκεκριμένα, θα αναφερθούμε στον Tandem IDE CD Controller για A1500, 2000, 2500, 3000 και 4000, στον CD1200 Controller για A1200 και A600, στο ViDi 24 RT και στο MicroVitec Series 13 Autoscan Monitor.

CD 1200 Controller

Η ιδέα της σύνδεσης CD-ROM drive με Amiga 1200 έχει εξαπλωθεί αρκετά τους τελευταίους μήνες, ιδιαίτερα μετά την εμφάνιση του πρωτότυπου του CD1200 από την Commodore. Η αλήθεια είναι ότι υπάρχουν αρκετοί τρόποι να συνδεθεί CD-ROM drive, όμως το ζητούμενο από πολλούς Amiga-users είναι η συμβατότητα με παιχνίδια Amiga CD32 και όχι απλώς η ανάγνωση και η χρήση άλλων CDs για Amiga ή PC. Ωστόσο, ακόμα και η τελευταία αυτή εφαρμογή φαίνεται να παρουσιάζει τεράστιο ενδιαφέρον, αφού επιτρέπει την πρόσβαση σε τεράστιο όγκο Public Domain software και πλήθος clip-arts και εικόνων που κυκλοφορούν σε CDs. Μια πολύ οικονομική πρόταση για όσους θέλουν μια σύνδεση της δεύτερης μορφής (η οποία δεν αποκλείει τη συμβατότητα με κάποια παιχνίδια για CD32, με τη βοήθεια μελλοντικής εξομοίωσής του) έρχεται από την AlfaData, η οποία μπορεί να εφαρμοστεί και σε Amiga 1200, αλλά και σε Amiga 600. Ο λόγος; Συνδέεται στην PCMCIA slot. Πρόκειται για ένα μικρό κουτί, το οποίο συνδέεται στη μικρή σχισμή στο αριστερό μέρος της Amiga και ως έξοδο δίνει ένα βύσμα, στο οποίο μπορεί να συνδεθεί ένα κλασικό CD της Mitsumi. Συγκεκριμένα, υποστηρίζονται τα μοντέλα LU-005S μονής ταχύτητας, FX-001S μονής ταχύτητας και FX001D διπλής ταχύτητας CD-ROM drives. Οι περαιτέρω διεργασίες εγκατάστασης είναι πολύ απλές.

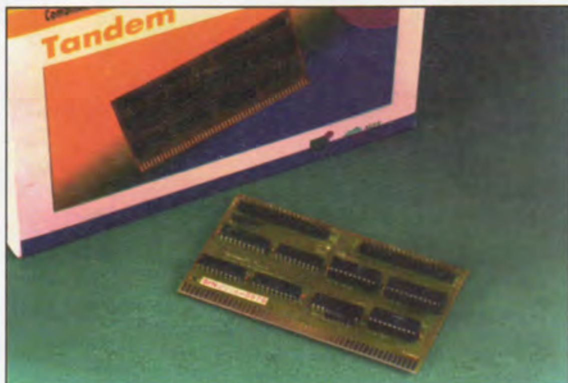
TANDEM CD+IDE

Το θέμα του controller για CD-ROM drive δεν περιορίζεται όμως στην A1200 και A600. Τα κατά καιρούς μεγάλα μοντέλα της Commodore, αν και είχαν πολλούς εναλλακτικούς τρόπους σύνδεσης CD-ROM drive, έχουν τώρα ακόμα έναν, μέσω του TANDEM CD+IDE controller. Συγκεκριμένα, αναφέρομαι στα μοντέλα A2000, A1500, A2500, A3000 και A4000, τα οποία είναι εφοδιασμένα με ZORRO II slots. Η κάρτα της Alfa Data καταλαμβάνει ένα από αυτά τα slots και παρέχει δύο νέες δυνατότητες στο σύστημα: σύνδεση κάποιου από τα CD-ROMs της Mitsumi (τα μοντέλα που αναφέρονται στον CD 1200 controller) και σκληρού δίσκου IDE.

Η σύνδεση του controller και σε αυτή την περίπτωση είναι απλή, καθώς πρέπει, ακολουθώντας απλώς τις οδηγίες, να τοποθετηθεί με τη σωστή φορά στην κατάλληλη



16-bit υποδοχή. Επάνω του μπορεί κάποιος εύκολα να διακρίνει τις δύο υποδοχές για το CD και το σκληρό δίσκο (έως 2, όπως και κάθε IDE controller). Λόγω του όγκου των μοντέλων στα οποία στοχεύει ο Tandem CD+IDE, θα υπέθετε κανείς ότι το drive συνδέεται εσωτερικά στην Amiga. Ωστόσο, όπως και να το κάνουμε, μπορεί οι A2000 και τα παρεμφερή μοντέλα να έχουν χώρο για κάτι τέτοιο, όμως για παράδειγμα η A3000 δεν έχει, με αποτέλεσμα να καταλήγει κάποιος με έναν



controller με έξοδο για CD-ROM drive και να πρέπει να τραβήξει καλώδιο από το εσωτερικό του μηχανήματος στο εξωτερικό CD. Ομως, δεν θα πρέπει να προβληματίζει κανέναν κάτι τέτοιο, αφού, ούτως ή άλλως, η A3000 δεν χρειάζεται τέτοιον controller, λόγω του ενσωματωμένου SCSI, ο οποίος μπορεί να "δει" οποιοδήποτε SCSI CD-ROM για PC.

ViDi Amiga 24 RT

Πριν από τρία τεύχη, είχαμε τη δυνατότητα να δοκιμάσουμε και να σας παρουσιάσουμε τη σειρά digitizers της ROMBO: Vidi 12RT και Vidi 24RT. Αυτή τη φορά, είχαμε στη διάθεσή μας για αρκετές ημέρες το μεγάλο μοντέλο της σειράς (Vidi 24RT) και μπορέσαμε να σχηματίσουμε ολοκληρωμένη εικόνα σχετικά με τις δυνατότητες αυτού του digitizer. Υπενθυμίζουμε καταρχήν τις δυνατότητες-τεχνικά χαρακτηριστικά του μοντέλου:

Δέχεται τρεις πηγές εισόδου σήματος Video, δύο composite και μία Y/C (συνηθισμένη μορφή για S-VHS σήμα), μία από τις οποίες μπορεί να ενεργοποιείται κάθε φορά μέσω του software. Αποδίδει 24-bit χρώμα (8 bits για κάθε βασικό, κόκκινο, πράσινο, μπλε), δηλαδή 16,7 εκατομμύρια αποχρώσεις, ενώ η μέγιστη διακριτικότητά του είναι 720x576 pixels. Στην περίπτωση μονόχρωμης ψηφιοποίησης, το Vidi μπορεί να απεικονίσει 256 αποχρώσεις του γκρι. Μπορεί να ψηφιοποιήσει non interlaced εικόνες, οι οποίες εναλλάσσονται με ρυθμό 50 fps, ενώ για interlaced digitizing θα χρειαστεί δύο διαδοχικά δείγματα, δηλαδή ουσιαστικά ψηφιοποιεί από 25 fps. Για να τα καταφέρει όλα αυτά, το Vidi 24RT ενσωματώνει 1 MB RAM, στο οποίο μεταφέρεται το ψηφιοποιημένο σήμα προτού διαχωριστεί από το λογισμικό



στα τρία βασικά συστατικά του.

Οπως και όλοι οι προκάτοχοί του, το Vidi 24RT συνδέεται στην παράλληλη θύρα της Amiga, ενώ θα έχει γίνει ήδη κατανοητό ότι δεν απαιτείται εξωτερικός splitter. Θα χρειαστεί όμως οπωσδήποτε εξωτερικό τροφοδοτικό 9 Volts DC 500 mA, αφού κάτι τέτοιο δεν δίνεται μαζί με το Vidi.

Οπως είναι απολύτως φυσικό, η ποιότητα των εικόνων τις οποίες μπορεί να πάρει κάποιος εξαρτάται άμεσα από τη μονάδα με την οποία θα τις απεικονίσει. Αν, δηλαδή, χρησιμοποιήσει μια απλή Amiga, τα αποτελέσματα θα είναι ικανοποιητικά σε διακριτικότητα 320x512 και HAM mode, αφού σε άλλες αναλύσεις περιορίζεται ο αριθμός των χρωμάτων. Σε Amiga 1200 και 4000, τα πράγματα διαφοροποιούνται και με τη βοήθεια του Vidi



24 μπορεί κάποιος να εκμεταλλευτεί στο έπακρο τις δυνατότητες modes, όπως 720x576 με 256 ή 256 Κ χρώματα. Σχετικά καλύτερα θα είναι τα απεικονίσιμα αποτελέσματα σε μια 24-bit κάρτα, αν και τώρα πλέον αυτές ενσωματώνουν δικό τους digitizer, καθιστώντας περιττή την αγορά του Vidi 24RT. Δεν είναι δύσκολο να αντιληφθεί κάποιος ότι κρίνεται περιττή η αγορά του Vidi 24RT και στην περίπτωση Amiga χωρίς AGA chipset ή κάτι ανώτερο, οπότε θα πρέπει να στραφεί στην αγορά του μικρότερου μοντέλου της σειράς Vidi 12RT.

Ομως Vidi δεν είναι μόνο το hardware, αλλά και το πολύ καλό software χειρισμού που το συνοδεύει, το οποίο βρίσκεται στην έκδοση 2.02. Περιλαμβάνει preview του εισερχόμενου σήματος video σε 16 ή 256 αποχρώσεις του γκρίζου (για λόγους ταχύτητας), αρκετές λειτουργίες επεξεργασίας εικόνας και κάποιες άλλες δημιουργίας animation, ενώ μπορεί, τέλος, να αποθηκεύσει αρχεία σε διάφορα formats, μεταξύ των οποίων το JPEG που προσφέρει τεράστιο ποσοστό συμπίεσης συγκρινόμενο με τα κλασικά formats, με μικρές απώλειες (ανάλογα με την αρχική εικόνα και το ποσοστό "ποιότητας" που ζητά ο χρήστης).

Στην πράξη, το Vidi 24RT αποδεικνύεται πράγματι υπέροχο. Η κατάργηση του περιορισμού 320x512 που έρχεται από το Vidi 12RT το κατατάσσει σε άλλο επίπεδο χρήσης και μπορεί άνετα να χρησιμοποιηθεί και για επαγγελματική χρήση. Θα ήταν ίσως υπερβολή να έχει κάποιος απαιτήσεις real time sequence grabbing από έναν digitizer αυτού του κόστους, αν και ακόμα και η ψηφιοποίηση κινούμενων ακολουθιών εικόνων μπορεί να επιτευχθεί με ένα κατάλληλο video και αρκετή δουλειά.

Δίκαια, λοιπόν, χαρακτηρίζεται παγκοσμίως ως μία από τις καλύτερες δυνατές αγορές για Amiga...

MicroVitec Series 13 Autoscan Monitor

Από τη στιγμή που εμφανίστηκε η Amiga 500 plus, άρχισε να δημιουργείται στους "σοβαρούς" Amiga users η ανάγκη ενός monitor, το οποίο θα μπορούσε να επιδείξει διακριτικότητα 640x480 και άνω, χωρίς το ενοχλητικό flickering (τρεμούλιασμα) των interlaced εικόνων.

Το AGA chipset που ενσωματώνεται στην Amiga 1200 και 4000 μπορεί να εκμεταλλευτεί στο έπακρο τις δυνατότητες ενός τέτοιου monitor, με αποτέλεσμα η αγορά της Amiga να βρίσκεται στο στόχαστρο κάποιων κατασκευαστών, μεταξύ των οποίων και η MicroVitec, η οποία φέρνει μια οικονομική πρόταση: τη σειρά 13 των AutoScan monitors της. Ομως, πρώτα απ' όλα, θα πρέπει να γίνει κατανοητή η χρήση του Multiscan monitor: Εως τώρα οι Amiga έδιναν σήμα συχνότητας ανανέωσης 50 Hz και οριζόντιας 15 KHz. Η A1200 μπορεί όμως να ξεπεράσει κατά πολύ αυτά τα νούμερα, απαιτώντας διάφορους ρυθμούς κατακόρυφης ανανέωσης από 50 έως 83 Hz και οριζόντιας από 15 έως περίπου 32 KHz.

Ενα απλό PAL monitor καλύπτει μόνο την 50 Hz/15 KHz, ενώ ένα VGA ή SVGA ξεκινά από την 27 KHz οριζόντια και άνω (υπόψη ότι και αυτά τα monitors ονομάζονται MultiScan ή MultiSync). Προκειμένου, λοιπόν, να μπορέσει κάποιος να δει τόσο τις PAL αναλύσεις όσο και τις VGA και S-VGA, θα πρέπει να διαθέτει ένα monitor το οποίο να καλύπτει όλες τις παραπάνω συχνότητες. Οι PAL απαιτούνται για τα παιχνίδια, ενώ οι δεύτερες για όλες τις σοβαρές εφαρμογές που θέλουν μια εικόνα από 640x480 και άνω, ώστε να μπορέσει κάποιος να χειριστεί με άνεση τα προγράμματα που απαιτούν αυτές τις αναλύσεις. Φυσικά, υπάρχουν και άλλα χαρακτηριστικά, όπως non interlaced έως κάποια ανάλυση (το οποίο δεν μας αφορά) και low radiation (χαμηλής ακτινοβολίας), ενώ ιδιαίτερα χρήσιμη είναι και η πληροφορία για το μέγεθος των κόκκων της οθόνης (0.28, 0.31 κ.λπ.).



Το μοντέλο 1438 της MicroVitec που είχαμε στη διάθεσή μας καλύπτει τις συχνότητες 45-10 Hz κατακόρυφα και 14-40 KHz οριζόντια, με αποτέλεσμα να πληροί τους ανωτέρω όρους. Οπως ήταν αναμενόμενο, με modes όπως DBLPAL, DBLNTSC κ.λπ., η εικόνα είναι πολύ πιο ευκρινής από αυτή ενός απλού 1084, αλλά στις απλές PAL δεν διακρίνεται κάποια διαφορά. Οπως και τα περισσότερα multiscan monitors, έτσι και αυτό δεν ενσωματώνει ενισχυτή και ηχεία, με αποτέλεσμα να απαιτούνται εξωτερικά.

Σίγουρα η ευκρίνεια δεν είναι η καλύτερη δυνατή, όμως είναι υπεραρκετή για αναλύσεις 640x512 και ας μην ξεχνάμε ότι πρόκειται για ένα από τα φθηνότερα multiscan monitors, αφού "επαγγελματικά" μοντέλα δύσκολα βρίσκει κάποιος, ακόμα και αν διαθέσει τα διπλάσια χρήματα.

Το MicroVitec 1438 και το Commodore 1942 αποτελούν τις δύο καλύτερες λύσεις για όσους θέλουν να εκμεταλλευτούν όλες τις δυνατότητες του AGA chipset των A1200 και A4000.

Τέλος, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε το κατάστημα TeleClub (Θησέως 60, τηλ.: 9574371), που μας πρόσφερε τα παραπάνω περιφερειακά για τις ανάγκες της παρουσίασης.



Έχουμε "λοιπόν" στα χέρια μας το Video Creator, μια φιλόδοξη "εφαρμογή", η δημιουργία της οποίας ξεκίνησε πριν από αρκετά χρόνια, επί CDTV, για να ολοκληρωθεί τελικά με την εμφάνιση του Amiga CD32. Το Video Creator αποτελεί ένα "εργαλείο", με το οποίο μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει το Amiga CD32 και τις αρκετά υψηλές γραφικές δυνατότητές του, προκειμένου να κατασκευάσει video clips.

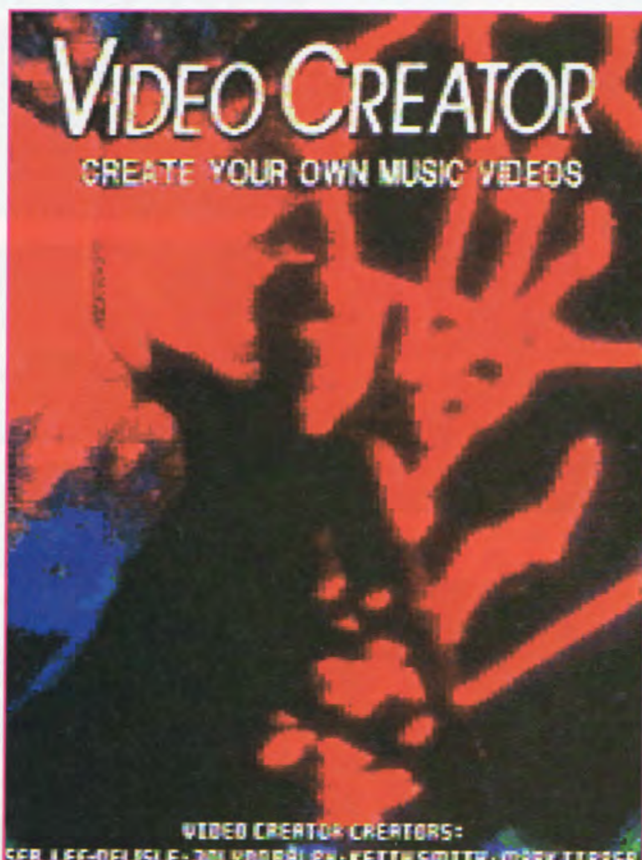
Ακριβέστερα, πρόκειται για ένα πρωτότυπο είδος προγράμματος παρουσιάσεων, το οποίο υπόκειται στους περιορισμούς, αλλά και στις δυνατότητες τις οποίες εισάγει το CD32. Πάνω σε κάποιο μουσικό θέμα, το οποίο μπορεί να προέρχεται από CD (ή ακόμα και από εξωτερική πηγή, με τη διαφορά ότι σε αυτή την περίπτωση προκαλούνται μικροπροβλήματα στο θέμα του συγχρονισμού), μπορεί κάποιος να "δέσει" εικόνες, animations, κείμενα (ακόμα και video clips μέσω FMV cartridge), που θα "μπαίνουν" και θα εξαφανίζονται με όμορφα εφέ, δημιουργώντας παρουσιάσεις οι οποίες μπορούν να προβληθούν σε πάρτι κ.λπ.

Ας δούμε, όμως, πώς ακριβώς επιτυγχάνονται τα ανωτέρω, αφού πρώτα αναφέρουμε ότι καλό είναι να έχει κάποιος στη διάθεσή του ένα mouse, ώστε να χειρίζεται με μεγαλύτερη ευκολία το πρόγραμμα και τα αρκετά μενού που αυτό ενσωματώνει.

VIDEO CREATOR

Η "συγγένεια" του Amiga CD32 με την Amiga 1200 είναι γνωστή σε όλους. Πώς θα μπορούσε, λοιπόν, ένας "καμουφλαρισμένος" υπολογιστής να περιοριστεί μόνο σε games' console;

• του Γ. Κακαλέτρη



Αφού ξεκινήσει το Video Creator, ο χρήστης βρίσκεται μπροστά στο βασικό μενού, το οποίο έχει κάποιες εργασίες συνηθισμένες σε computer users, όπως LOAD/SAVE (αν και το SAVE δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί χωρίς κάποια σύνδεση με άλλο υπολογιστή ή drive) και PREFERENCES. Οι υπόλοιπες επιλογές αφορούν σε ένα μικρό demo, το οποίο επιδεικνύει τις δυνατότητες του Video Creator (Play Demo Video), το κυρίως πρόγραμμα (Edit Video), ένα πρόγραμμα "αυτόματης" δημιουργίας videos, χωρίς την ανάμειξη του χρήστη, και, τέλος, την επιλογή του CD, το οποίο θα έχει τον ήχο και το αντίστοιχο track (Choose CD and Track). Από όλα αυτά, το ενδιαφέρον επικεντρώνεται φυσικά στο Edit Video, στο οποίο θα αναφερθούμε στη συνέχεια. Εδώ ο χρήστης συναντά μια εικόνα, η οποία δεν του είναι άγνωστη αν έχει συναντήσει ξανά προγράμματα παρουσιάσεων, όπως το Scala. Φορτώνονται διαδοχικές εικόνες, ρυθμίζεται ο χρόνος κατά τη διάρκεια του οποίου θα εμφανίζονται και επιλέγεται ο τρόπος με τον οποίο θα "μπαίνουν" και θα "βγαίνουν"

(transition). Συγκεκριμένα, τα βήματα μιας δημιουργίας είναι τα εξής (δίνονται με λογική σειρά και όχι με αυτή που ακολουθείται ακριβώς από το πρόγραμμα):

Αρχικά γίνεται το φόρτωμα των οθονών. Στο CD που περιέχει το πρόγραμμα υπάρχουν περίπου 1.000 οθόνες, με 2 έως 128 χρώματα, οι οποίες μπορούν φυσικά να χρησιμοποιηθούν στην παρουσίαση. Επιλέγονται αυτές που θα χρησιμοποιηθούν και μεταφέρονται στη RAM με μοναδικό περιορισμό το μέγεθος της τελευταίας. Στο σημείο αυτό, θα πρέπει να γίνουμε πιο σαφείς όσον αφορά στο θέμα "οθόνη", καθώς έτσι αναφέρονται στο Video Creator απλές εικόνες (στη μεγάλη τους πλειοψηφία εικόνες από τον πραγματικό κόσμο), animations (quad anims, για την ακρίβεια), δισδιάστατα και τρισδιάστατα κινούμενα διανυσματικά γραφικά (όπως αυτά που έχουμε συνηθίσει να βρίσκουμε σε demo disks) και εικόνες με κείμενο που ο χειριστής θέλει να εμφανίσει. Εκτός από τις "οθόνες", τις οποίες θα βρει κάποιος στο Video Creator CD, μπορεί να προμηθευτεί και πληθώρα άλλων από Public Domain δίσκους, καθώς το Video Creator μπορεί να διαβάσει IFF, GIF, αλλά και μερικά ακόμα formats εικόνων. Από την ίδια την Almathera Systems, κυκλοφορούν μερικά add-on CDs με animations και εικόνες. Φυσικά, αν έχει γίνει σύνδεση με Amiga, μπορούν να χρησιμοποιηθούν όλες οι εικόνες τις οποίες μπορεί να χρησιμοποιήσει η τελευταία, εκτός αν είναι HAM ή EHB.

Αφού έρθουν οι οθόνες στη RAM (μπορεί κάποιος να φέρει και άλλες στην πορεία), τότε επιλέγονται μία-μία αυτές που θα χρησιμοποιηθούν και εισάγονται στο clip.

Μόλις μια οθόνη μπει στη θέση της στο clip, μπορεί να επιλεχθεί -από ένα μεγάλο αριθμό- ο τρόπος με τον οποίο θα εμφανίζεται, σβήνοντας τα προηγούμενα περιεχόμενα της οθόνης.

Η χρονική στιγμή στην οποία εμφανίζεται μια οθόνη αποτελεί ένα σημείο όπου επίσης είναι απαραίτητη η ρύθμιση από το χρήστη, ενώ θα πρέπει να έρχεται σε συμφωνία με το ηχητικό θέμα. Γι' αυτόν το λόγο υπάρχει ειδικό εργαλείο για το συγχρονισμό εικόνας και video. Λόγω του ότι οι στατικές εικόνες δεν αποτελούν ιδιαίτερα "συνταρακτικά" θέματα για video clips, ιδιαίτερα clips για TEKNO (φαντάζομαι αυτή θα είναι η επιλογή των περισσότερων χρηστών του VC) και μερικά ακόμα εφέ έχουν προστεθεί, τα οποία δρουν κατά τη διάρκεια εμφάνισης μιας εικόνας:

- **Cycle:** ανακυκλώνει τα χρώματα, εφέ που "πιάνει" κυρίως σε εικόνες fractals (περιέχονται μερικές στο CD).

- **PsychoCycle:** ένα παρεμφερές εφέ για απλές εικόνες, όπως π.χ. φωτογραφίες.

- **PsychoFlicker:** η γρήγορη εναλλαγή μεταξύ δύο εικόνων, συνηθισμένο εφέ σε video clips δυνατής μουσικής.

- **Overlay:** ένας πολύ ισχυρός τρόπος να αναμειγνύονται δύο είδη "οθονών" σε μια νέα, όπως για παράδειγμα τρισδιάστατα vectors πάνω σε κάποια φωτογραφία κ.λπ. Θα πρέπει βέβαια να σημειωθεί ότι δεν είναι δυνατοί οι συνδυασμοί όλων των εικόνων, ιδίως όταν αυτές είναι αρκετά περίπλοκες (δηλαδή με πολλά χρώματα).

- **Mix Picture:** γίνεται μια "λογική πράξη" (AND, OR, XOR) μεταξύ των δύο οθονών που θα "αναμειχθούν".



Αφού ολοκληρωθεί η δημιουργία και γίνει ο ακριβής συγχρονισμός του soundtrack και του video clip, μπορεί κάποιος να το εγγράψει σε video (ή απλά να το προβάλει), αφού η αποθήκευσή του στη μνήμη του CD32 είναι αδύνατη, όπως και η... εγγραφή του στο CD. Μόνη λύση είναι η εγγραφή του σε drive Amiga, με τη βοήθεια σειριακής σύνδεσης. Πρόκειται για ένα πολύ ευχάριστο και δημιουργικό πακέτο, καλοσχεδιασμένο και γρήγορο, για όσους δεν θέλουν να περιορίζουν μόνο σε παιχνίδια τον υπολογιστή που "κρύβει" το CD32. Αν, μάλιστα, διαθέτετε και ένα ελεύθερο video, μπορείτε να φτιάξετε τα δικά σας video clips για τα πάρτι σας.

Το Video Creator βρήκαμε στο κατάστημα TeleClub (Θησέως 60, τηλ.: 9574371).





ρες-ώρες, μου περνάει από το μυαλό η σκέψη πως η στήλη Console Market θα μπορούσε να μην έχει το στιλ που έχει, να μην ενδιαφέρεται αν σε κάποια μαγαζιά υπάρχουν ράφια με παιχνίδια σε τιμή ευκαιρίας, να μην ενδιαφέρεται για τα μεταχειρισμένα παιχνίδια, για τις παράλληλες εισαγωγές που κάνουν ορισμένα καταστήματα, για τις προσφορές και, γενικά, θα μπορούσε να κλείνει τα μάτια σε οτιδήποτε δεν είναι κάποιου "επισήμου".

Τότε, ορισμένοι θα τη χαρακτήριζαν καλή στήλη (το "καλή" όπως το αντιλαμβάνεται κανείς), σοβαρή στήλη και σοβαρό άτομο αυτόν που τη γράφει, ενώ όλοι οι υπόλοιποι -και αναφέρομαι στους καταναλωτές (ένας εξ αυτών και εγώ)- θα μίλαγαν για μια στήλη όπως όλες οι άλλες, για μια στήλη που δεν έχει να προσφέρει τίποτα το καινούριο... Οπότε, ποιος ο λόγος ύπαρξής της;

Ε, λοιπόν, όχι! Δεν γίνονται αυτά τα πράγματα! Δεν μπορείς να κλείσεις τα μάτια στο νέο μηχάνημα της Sega, το Multi Mega που έχουμε την τιμή να παρουσιάζουμε κατ' αποκλειστικότητα, δεν μπορείς να κλείσεις τα μάτια στην πρώτη σοβαρή κονσόλα της Atari, το Jaguar, το πρώτο Jaguar ευρωπαϊκών προδιαγραφών που ήρθε στη χώρα μας, και να μην πεις κουβέντα γι' αυτό. Δεν μπορείς να μην ενημερώσεις τον πιτσιρικά τι να κάνει τα 10 cartridges που έχει και έχει παίξει τουλάχιστον 1.000.000 φορές με το καθένα από αυτά, επειδή τα καινούρια στοιχίζουν μια μικρή περιουσία, την οποία δεν την αντέχει το πορτοφόλι του γονέα. Ούτε να κάνεις τα στραβά μάτια και να μην αναφέρεις τίποτα για τις προσφορές παιχνιδιών που κάνουν τα καταστήματα κατά καιρούς.

Δε λέω, όλα αυτά μπορεί να ενοχλούν κάποιους και να πηγαίνουν κόντρα στα συμφέροντά τους, αλλά τι να κάνουμε; Κάντε, κύριοι, και εσείς τις δικές σας προσφορές και να είστε σίγουροι πως δε θα περάσουν απαρατήρητες. Βέβαια, για να λέμε και του στραβού το δίκιο, τώρα τελευταία όλο και κάποιες κινήσεις γίνονται - φαίνεται πως η στήλη άρχισε να δουλεύει καλύτερα, άρχισε να πετυχαίνει τον σκοπό της θα έλεγα. Κάπου πήρε το μάτι μας μια συλλογή τριών παιχνιδιών στο κόστος των δύο, κάπου μάθαμε για μείωση τιμών ορισμένων καινούριων παιχνιδιών, κάτι μάθαμε για άλλες προσφορές...

Αλλά, απ' όλα αυτά μάθαμε ελάχιστα, γιατί δεν μπήκατε στον κόπο να ενημερώσετε τα περιοδικά του χώρου -δεν είναι και πάρα πολλά άλλωστε- και δεν είμαστε σε θέση να δώσουμε περισσότερες πληροφορίες.



ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ

Σε δύο μήνες περίπου θα έχουμε τη μεγαλύτερη γιορτή, τα Χριστούγεννα. Συνηθίζεται αυτές τις μέρες να εμφανίζονται στις βιτρίνες των καταστημάτων αρκετά νέα προϊόντα hardware και software. Εκείνες τις μέρες, όλους εμάς τους καταναλωτές μας πιάνει υπερκαταναλωτική μανία. Βλέπετε, έρχονται στο οικογενειακό ταμείο μερικά έξτρα λεφτουδάκια, τα οποία μας επιτρέπουν να ξεχυθούμε στα μαγαζιά και να κάνουμε τις αγορές μας! Βέβαια, πιστεύω πως πριν κάποιος πάει για να αγοράσει κάτι -όσο και να στοιχίζει αυτό- πρώτα κοιτάει να πάρει τις απαραίτητες πληροφορίες γύρω από το προϊόν που τον ενδιαφέρει - βλέποντας κάποιο προσπέκτους, διαβάζοντας σε κάποιο περιοδικό

Η ΕΞΥΠΝΗ ΚΙΝΗΣΗ

Η μοναδική στήλη που υποστηρίζει τα συμφέροντα του μέσου καταναλωτή, η μοναδική στήλη που σέβεται τη διασκέδαση του gamer, η μοναδική στήλη που δεν βλέπει τη διασκέδαση σαν μια ακριβή απόλαυση.

• του U. Grelloni

για το συγκεκριμένο προϊόν - και μετά πάει να τα "ακουμπήσει". Δεν νομίζετε πως θα έπρεπε να υπάρχει κάποια ενημέρωση; Γι' αυτόν το λόγο θα θέλαμε να ενημερώσουμε τους απανταχού καταστηματάρχες, αλλά και αντιπροσώπους, να έρθουν σε μια τηλεφωνική επικοινωνία με εμάς και να μας ενημερώσουν για τυχόν

νέα προϊόντα που θα εμφανιστούν εκείνη την περίοδο και εμείς, με τη σειρά μας, να ενημερώσουμε τον κόσμο ώστε να μπορεί και αυτός να προγραμματίσει τις αγορές του.

Μεταχειρισμένα Cartridges

Το έχουμε ξαναπεί, αλλά θα το επαναλάβουμε: Τα μεταχειρισμένα cartridges προσφέρουν την ίδια διασκέδαση που προσφέρουν και τα καινούρια παιχνίδια, αλλά έχουν ένα σοβαρότερο λόγο για να τα προτιμήσετε. Είναι κατά πολλές χιλιάδες δραχμές φθηνότερα από τα καινούρια. Το μόνο τους μειονέκτημα είναι πως δεν θα βρείτε τους επίκαιρους τίτλους που γεμίζουν τις σελίδες των περιοδικών - βλέπε Mortal Kombat II. Αλλο ένα μειονέκτημά τους είναι πως, αρκετές φορές, δεν προσφέρονται ούτε καν μέσα στη συσκευασία τους. Βέβαια, αυτό εξαρτάται από τον προηγούμενο κάτοχο του.

Αλλά, για σταθείτε... Εσάς σας ενδιαφέρει η καλή λειτουργία του παιχνιδιού και όχι η συσκευασία! Σήμερα μπορείτε να συμβουλευτείτε τις ενδεικτικές στήλες μεταχειρισμένων τίτλων ορισμένων καταστημάτων, έτσι για να πάρετε μια γεύση.



ΤΟ ΚΑΝΟΝΙ ΤΟΥ ΜΗΝΑ ΑΠΟ ΤΟ GAMERS CLUB

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ATARI LYNX ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΟΛΑ 4900 ΔΡΧ.

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΤΧ ΑΠΟ ΤΟ TELECLUB

SNES	
STREET FIGHTER	4900
SUPER SOCCER	4900
F ZERO	4900
SUPER PROBOTECTOR	4900
ROYAL RUMBLE	6900
CHUCK ROCK	6900
HOOK	6900
ANOTHER WORLD	6900
LEMMINGS	8900
THE MAGICAL QUEST	8900
DRAGON'S LAIR	8900
WING COMMANDER	8900
MEGA DRIVE	
BATMAN	3900
TURBO OUTRUN	3900
THE TERMINATOR	3900
THE SIMPSONS	3900
SUPER KICK OFF	5900
SPLATTER	
HOUSE II	5900
GREENDOG	5900
T2	9900
ARCH RIVALS	9900
SPIDER MAN	9900

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΤΟ INFOWORLD

SNES		MEGA DRIVE	
WORLD CUP BASKETBALL	9900	WORLD CUP USA '94	12700
NBA JAM	12700	SUNSET RIDERS	11900
STAR WINGS	8900	RINGS OF RIDERS	9700
OUT OF THIS WORLD	8900	SONIC SPINBALL	9700
BATMAN RETURNS	7600	SONIC	3900
TOM & JERRY	7600	RISKY WOODS	7900
SUPER R-TYPE	7600	DOUBLE DRAGON III	8900
ALIENS VS PREDATOR	8900	CHAKAN	8900
PILOT WINGS	9900	SHADOW DANCER	6800
STREET FIGHTER 2	12700	GOLDEN AXE	4700

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΤΟ GAMERS CLUB

MEGA DRIVE		SUPER NES	
MORTAL KOMBAT II	24900	TINY TOONS	10900
SKITCHIN	9900	STARWING	14900
ROLLING THUNDER II	5900	BUBSY	10900
CALIFORNIA GAMES	5900	STREET FIGHTER II TURBO	14900
MERCS	5900	MORTAL KOMBAT II	26900
THUNDERFORCE II	5900	HOME ALONE	5900
ALISIA DRAGOON	9900	FINAL FIGHT	5900
GREENDOG	7900	SUPER DUCKSHOT	5900
TAZMANIA	7900	SUPER PROBOTECTOR	9900
SPIDERMAN	9900	DOUBLE DRAGON	5900

Sensible Golf & Cannon Fodder II

Το Sensible Golf είναι παρόμοιο με το Sensible Soccer: εξομοιώνει 72 holes του αγαπημένου παιχνιδιού του Jimmy Tarbuck, οι οποίες θα χρησιμοποιηθούν μοιρασμένες σε 20 γύρους. Οι golfers έχουν περίπου το ίδιο μέγεθος με αυτούς του Sensible Soccer, αλλά η ανάλυση είναι μεγαλύτερη και καλύτερη στα υπόλοιπα γραφικά του παιχνιδιού. Βασικά στοιχεία που συναντάμε σε άλλα παιχνίδια του είδους δεν υπάρχουν στο Sensible Gofl, χωρίς όμως αυτό να επηρεάζει το gameplay. Στο παιχνίδι υπάρχουν καροτσάκια για τη μεταφορά των παικτών και του εξοπλισμού τους και ίσως να υπάρχουν digitized ομιλίες μεταξύ των παικτών, έτσι ώστε όταν κάποιος ρίξει μια καλή βολή, να ακούγονται επευφημίες.

Οι προγραμματιστές του Cannon Fodder είναι αναποφάσιστοι για το όνομα του παιχνιδιού... (της συνέχειας του Cannon Fodder), αλλά μάλλον το καινούριο game θα ονομαστεί Cannon Fodder 2. Η κύρια διαφορά μεταξύ παλαιού και καινούριου παιχνιδιού είναι τα πέντε διαφορετικά στιλ γραφικών. Ο χειρισμός παραμένει ο ίδιος, αλλά το περιβάλλον αλλάζει προς το καλύτερο με νέες προοπτικές και νέα οχήματα, στα οποία θα μπορούν να επιδοθούν οι χρήστες. Νέα "ίσια επίπεδα" και καινούρια όπλα θα χρησιμοποιηθούν στη μάχη, ενώ -σε αντίθεση με το προηγούμενο- θα υπάρχει ένα μεσαιωνικό επίπεδο με μια μάγισσα επάνω σε ένα σκουπόξυλο, στη θέση του ελικόπτερου, και νεαρές πριγκίπισσες που βρίσκονται σε κίνδυνο, στη θέση των ομήρων. Φυσικά, το ερώτημα που βασανίζει τον καθένα είναι αν όλα αυτά θα έχουν αρνητική επίδραση στο gameplay. Αυτό, όμως, θα το διαπιστώσουμε όταν φθάσει στα γραφεία μας για εξονυχιστικό έλεγχο... Πολύ σύντομα, τα δύο παιχνίδια θα κυκλοφορήσουν σχεδόν ταυτόχρονα από τη Sensible Software και έτσι θα βρίσκονται στη διάθεσή μας για ένα εκτεταμένο review.





Star Trek Academy



Ημερολόγιο κυβερνήτη
Αστρική ημερομηνία: Αγνωστη

Ενας νεοσύλλεκτος έχει εισαχθεί στη στρατιωτική ακαδημία του Αστρόστολου. Αυτός ο νεοσύλλεκτος είστε εσείς...

Εκεί, θα μάθετε τα περίπλοκα τμήματα λειτουργίας ενός αστρόπλοιου, από τη ναυαρχίδα του στόλου έως το μικρότερο σκάφος. Μέσω του training mode θα έχετε πρόσβαση σε μια σειρά σεμιναρίων - ακόμα και στα πιο δημοφιλή της τηλεοπτικής σειράς Star Trek.

Τα πάντα ακολουθούν πιστά την πλοκή των τηλεοπτικών επεισοδίων (μέχρι και ο διάλογος μεταξύ των αξιωματικών είναι ακέραιος). Μόνη διαφορά από την τηλεοπτική σειρά είναι ότι εσείς ελέγχετε τη δράση. Πρόκειται πράγματι για ένα καταπληκτικό παιχνίδι δράσης που θα προσελκύσει κάθε φανατικό οπαδό της ομώνυμης τηλεοπτικής σειράς, αντιμετωπίζοντας τους Klingons και Romulans, σε αυτό το συναρπαστικό game.

Το πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι σας κάνει να αισθάνεστε μέλος του πληρώματος, ενώ οι συνομιλίες μεταξύ των αξιωματικών είναι το ίδιο διασκεδαστικές όπως το να σκοτώνεις Klingons. Βέβαια, θα μπορούσε να δοθεί περισσότερη προσοχή στη λεπτομέρεια.



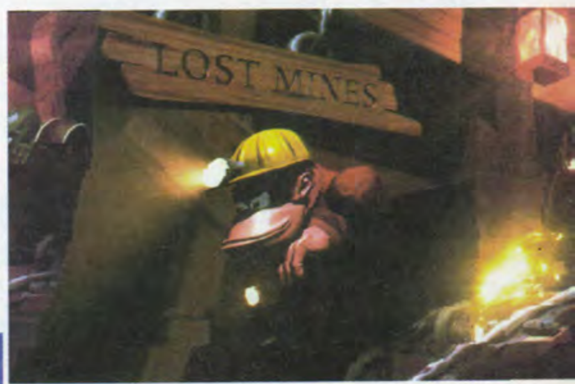
Donkey Kong Country

Στις 8:30 του πρώτου πρωινού της χρονιάς, στο Chicago, ο πρόεδρος της N.O.A. ανέβηκε στο βάθρο του Nintendo. Μια σιγή απλώθηκε στο κοινό, ενώ περίμεναν την παρουσίαση του Flagship CES. Μέσα σε δευτερόλεπτα, η σιγή διακόπηκε από τα επιφωνήματα του κοινού που παρακολουθούσε αυτό που νόμιζε ότι ήταν η παγκόσμια πρεμιέρα του πρώτου Ultra 64 παιχνιδιού. Η πραγματική έκπληξη, όμως, ήρθε αργότερα. Οταν τελείωσε η επίδειξη, ο πρόεδρος είπε την τελευταία του ατάκα: "Το παιχνίδι που παρακολουθήσατε είναι το Donkey Kong Country για το Super Nintendo".

Τα πάντα στο παιχνίδι, τα backgrounds, τα sprites και οι 6.000 frames από animation αποτελούν τα καλύτερα γραφικά που έχει δει ποτέ κανείς σε home video game. Για να γίνουν αυτά τα καταπληκτικά effects, οι παραγωγοί χρησιμοποίησαν Alias Power Animator Software, το οποίο έτρεχε με εξοπλισμό Silicon Graphics.

Το Donkey Kong είναι η συνέχεια του τετράχρονου Super Mario World και οι προγραμματιστές φρόντισαν να πάρουν όλα τα καλά στοιχεία του πιο διάσημου χαρακτήρα της Nintendo. Οι πλατφόρμες είναι ίδιες όπως και στο Mario Esque Fare, ενώ άλλα levels είναι πανομοιότυπα με το Super Adventure Island. Το παιχνίδι διαθέτει πολλές καινοτομίες στο χειρισμό του και πολλά extra levels. Μπορείτε να ελέγχετε τον Donkey Kong και τον Diddy Kong άνετα. Επίσης, μπορείτε να τρέχετε, να πηδάτε από δέντρο σε δέντρο, να αιωρείστε και ορισμένες φορές να ανεβαίνετε σε διάφορα ζώα. Οι στρουθοκάμηλοι, για παράδειγμα, σας επιτρέπουν να πηδάτε μακρύτερα και να πηγαίνετε σε τμήματα μιας πίστας, για την οποία δεν υπάρχει πρόσβαση - κρυφές πίστες θα είναι ένα από τα σημαντικά σημεία του παιχνιδιού.

Επίσης, σε κάποια από τις πίστες, οι πλατφόρμες και οι χαρακτήρες είναι σχεδόν ολοκληρωτικά καλυμμένοι από χιόνι και είστε αναγκασμένοι να φτάσετε κυριολεκτικά στα τυφλά στο τέλος. Τα εφέ του χιονιού στο background είναι απίστευτα όμορφα!!! Είναι φανερό ότι τα sprites και τα backdrops στο Donkey Kong αντιπροσωπεύουν το μεγαλύτερο άλμα στην εξέλιξη της τεχνολογίας των 16 bits.





FIFA International Soccer



Γνωρίζοντας σημαντική επιτυχία με το John Madden, η Electronic Arts ανακάλυψε το "πραγματικό" ποδόσφαιρο. Τώρα το 3DO πρόκειται να πάρει μέρος στη δράση.

Η Electronics Arts φημίζεται κυρίως για τα Footballa sims. Το FIFA Soccer στο Mega Drive έχει καταλήξει ένα από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια της Electronic Arts.

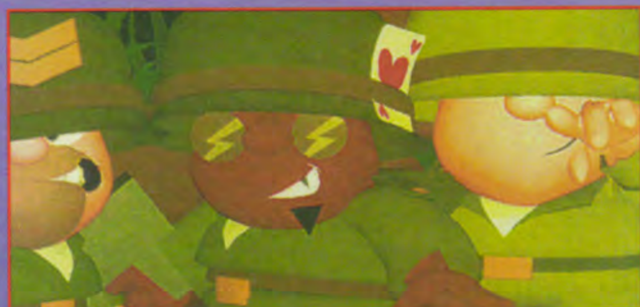
Το παιχνίδι είναι αρκετά ρεαλιστικό και ένας από τους λόγους είναι η προσθήκη μιας extra διάστασης. Χρησιμοποιώντας την οπτική ισομετρική γωνία 3D, οι παραγωγοί είδαν ότι είχε καταπληκτικά αποτελέσματα: λεπτομέρεια στο πλήθος, τους παίκτες, τη δράση, παντού. Με τη βοήθεια του 3DO το FIFA Soccer είναι ένα παιχνίδι που παίζεται σε τρισδιάστατο κόσμο. Υπάρχει, επίσης, η δυνατότητα επιλογής οπτικών γωνιών. Στην τωρινή έκδοση του παιχνιδιού, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει το view από διαφορετικές κάμερες. Τρεις από αυτές είναι κοντά στην εξέλιξη του παιχνιδιού, τρεις προσφέρουν πανοραμική θέα και μία ακολουθεί την μπάλα στο γήπεδο. Μπορείτε να παίξετε με τις έξι πρώτες κάμερες και όχι με την έβδομη, γιατί τα sprites των παικτών είναι μεγάλα και ασαφή. Επίσης, εκτός από αυτά τα view που υπάρχουν, αν κάτι συμβεί στο παιχνίδι, π.χ. ένα κόρνερ, η κάμερα γυρίζει και παίρνει την πιο κατάλληλη θέση, γεγονός το οποίο δίνει μεγαλύτερη πιστότητα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Η Electronic Arts για να κάνει το FIFA πιο εθιστικό χρησιμοποιεί samples ήχων από το πλήθος, τους οποίους πήρε από το παγκόσμιο κύπελλο του '90. Το αποτέλεσμα, δε, είναι τόσο πειστικό, ώστε κατά τη διάρκεια του αγώνα της Βραζιλίας, ακούγονται μέχρι και τα τύμπανα που παίζουν σάμπα...

Μεγάλη προσοχή έχει δοθεί (και μάλιστα με ιδιαίτερη έμφαση) στα sprites και την τεχνική νοημοσύνη των παικτών!! Τα sprites είναι πολύ καλύτερα από τα αντίστοιχα του Mega Drive. Επίσης, όλα τα sprites είναι σχεδιασμένα από έναν κορυφαίο ζωγράφο της Walt Disney. Το FIFA International Soccer στο 3DO φαίνεται τρομερά εντυπωσιακό και σίγουρα θα δυσκολευτείτε να το προσπεράσετε.

Cannon Fodder
(Mega Drive)



Το Cannon Fodder, ένα κλασικό παιχνίδι για AMIGA, έρχεται τώρα και στο Mega Drive. Κρατηθείτε, λοιπόν, γιατί τα demo versions που έχουμε δει αναμένεται να αποδειχθούν δυναμίτες!!! Υπόθεση δεν υπάρχει παρά μόνο πυροβολισμοί, βομβαρδισμοί, εκρήξεις και γενικά... "χαμός". Ο χρήστης ελέγχει ένα στρατό μισθοφόρων που έχει στόχο να καταστρέψει ένα δαιμονικό δικτάτορα, ονόματι El Presidente. 360 στρατιώτες τελούν υπό τις διαταγές του, αλλά για την απόκτησή τους πρέπει να μοχθήσει, αφού δεν τους ελέγχει στο σύνολό τους από την αρχή. Κάθε φορά που θα ολοκληρώνει μια αποστολή με επιτυχία, θα παίρνει άλλους 15 στρατιώτες. Σε κάθε level χρησιμοποιεί 3-4 στρατιώτες, ενώ σε περίπτωση που δεν καταφέρει να το περάσει, έχει το δικαίωμα να προσπαθήσει ξανά με άλλη ομάδα. Οσο θα συνεχίζει, τα levels θα γίνονται δυσκολότερα με αποτέλεσμα να χρειάζεται περισσότερη εξάσκηση. Με τη βοήθεια των uri (το αγαπημένο σας όπλο) των parookas, grenades και -αργότερα στο παιχνίδι- tanks, jeeps, βαρύ πυροβολικό και οπλισμένα ελικόπτερα, ο χρήστης θα καλύπτει περιοχές όπως Ανταρκτική, έρημο, ζούγκλα και βαλτώδεις περιοχές. Κάθε στρατιώτης που μένει ζωντανός παίρνει βαθμό, με αποτέλεσμα να αυξάνει η δύναμη πυρός του. Πολλές αποστολές έχουν σκοπό την εξόντωση των εχθρών, ενώ άλλες την απελευθέρωση των ομήρων ή την ανατίναξη ταγμάτων του εχθρού. Το στρατηγικό μέρος του παιχνιδιού έγκειται στον καταμερισμό της ομάδας. Μερικοί τοποθετούνται ως φρουροί, ενώ άλλοι χρησιμοποιούνται στην επίθεση. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα να χρησιμοποιηθεί ένας στρατιώτης για αντιπερισπασμό, ώστε οι υπόλοιποι να περάσουν κρυφά από τον εχθρό. Αρχικά, το παιχνίδι επρόκειτο να κατασκευαστεί από τη Sensible Software, αλλά τελικά αποφασίστηκε να υλοποιηθεί η κατασκευή του από την Panelcomp (θυμάστε το Populus στη Sega;), με τη συγκατάθεση της Sensible Software για κάθε στάδιο του παιχνιδιού.



Super Street Fighter II

Είτε το αγαπάτε είτε το μισείτε, αποκλείεται να το αγνοήσετε. Με τη σειρά Street Fighter, η εταιρία Capcom έχει σχεδόν μονοπωλήσει την αγορά στα παιχνίδια μάχης ένας προς ένα. Τα άλλα παιχνίδια μπορεί να φαίνονται και να ακούγονται καλύτερα, άλλα κανένα δεν έχει το gameplay του Street Fighter. Η Capcom το έχει συνειδητοποιήσει και η πώληση των 10.000.000 κομματιών αποδεικνύει ότι τα καταφέρνουν αρκετά καλά.

Το SF II θα κυκλοφορήσει στην αγορά για το Super Nes και το Mega Drive, ενώ κρίνοντας από τις πωλήσεις διαπιστώνουμε ότι είναι μάλλον η πιο επιτυχημένη version που έχει κυκλοφορήσει στην αγορά.

Στην έκδοση για Mega Drive, ο τόνος, οι ομιλίες και τα samples είναι αρκετά αδύναμα. Το παιχνίδι είναι τεράστιο και σίγουρα θα σας γεννηθεί η απορία πού χρησιμοποιούνται τα MB του. Η προσοχή των προγραμματιστών του SF II έχει στραφεί στη βελτίωση του χειρισμού του παιχνιδιού. Πολλές καινοτομίες έχουν εισαχθεί για να κάνουν το παιχνίδι πιο εθιστικό στους οπαδούς του SF II. Τέσσερις καινούριοι χαρακτήρες έχουν προστεθεί στους ήδη υπάρχοντες:

Dee Jay, ο χαμογελαστός Τζαμαϊκανός που παίζει μαράκες, η Cammy με τις φακίδες και τα κοτσιδάκια που πήρε μέρος για να αποδείξει ότι η Chunli δεν είναι ούτε η ομορφότερη ούτε η δυνατότερη μαχήτρια, ο Thunderhawk από το Μεξικό που είναι ο μεγαλύτερος και δυνατότερος από τους νέους χαρακτήρες και ο Fei Long από το



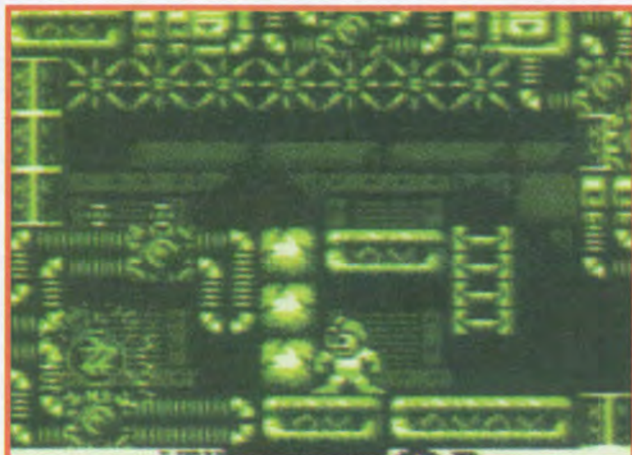


Hong Kong, ο μικρότερος και ο πιο αδύναμος χαρακτήρας σε ολόκληρο το παιχνίδι. Αυτοί οι τέσσερις χαρακτήρες καθιστούν το SF II μια αξιόλογη επένδυση για τους οπαδούς του. Ωστόσο, υπάρχουν και άλλα!!! Ετσι, προκειμένου να γίνει πιο ενδιαφέρον το gameplay, έχουν δοθεί σε ορισμένους παλιούς παίκτες καινούριες δυνατότητες. Ο Ken, για παράδειγμα, έχει τώρα αποκτήσει τη "γροθιά του φλεγόμενου Δράκου", η οποία αν χρονομετρηθεί σωστά μπορεί να δώσει τέσσερα απανωτά χτυπήματα. Ο Ryu αποκτά μια καινούρια φλεγόμενη "μπάλα" που καίει τους έκπληκτους αντιπάλους του. Το ίδιο συμβαίνει με την Blanka και με το Ρώσο Zangief.

Επίσης, πολλές από τις παλιές κινήσεις έχουν γίνει πιο εύκολες στο χειρισμό και αποκτούν περισσότερη σημασία, όταν θα παίζετε το παιχνίδι. Αλλες αλλαγές είναι τα πέντε διαφορετικά play modes: Super, Turnament, Challenge, Group Battle and Versus. Με λίγα λόγια, αυτό είναι το Super Street Fighter 2.

Οσον αφορά στον ήχο και τα οπτικά εφέ, μπορεί να χαρακτηριστεί μέτριο. Ωστόσο, συγχωρήστε του αυτές τις αδυναμίες, γιατί αποκτά τρομερή δύναμη λόγω του καταπληκτικού χειρισμού του.

MEGAMAN 5



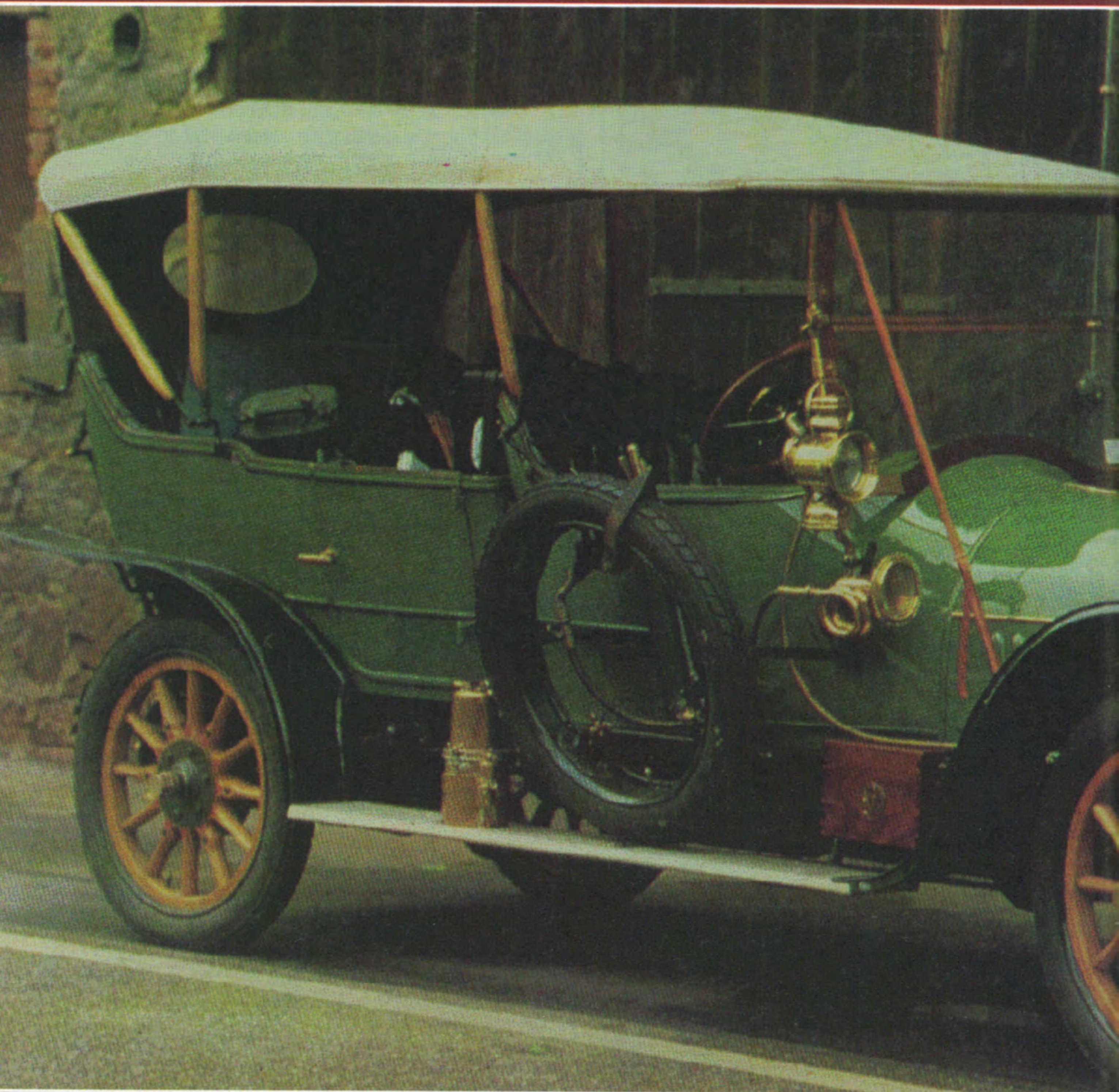
Η πέμπτη και τελευταία έκδοση του Gameboy, το Megaman 5, είναι η πιο καταπληκτική που έχει παρουσιαστεί μέχρι σήμερα. Κάλλιστα, θα μπορούσε να σκεφτεί κάποιος ότι επαναλαμβάνεται, αλλά εδώ είναι που γίνεται το λάθος. Το Megaman 5 χρησιμοποιεί μια ολοκαίνουρια σειρά robot, που θα σας οδηγήσει σε νέες περιπέτειες.

Είναι γεγονός ότι είναι τόσο δυνατά που ο Doctor Light θα πρέπει να σας φτιάξει κάποιο άλλο blaster για να καταφέρετε να τα νικήσετε.

Στο παιχνίδι θα βρείτε επίσης χρήματα και βαθμούς που σας δίνουν τη δυνατότητα να αγοράσετε καινούρια όπλα από τον Doctor Light. Αν έχετε το Super Gameboy, το παιχνίδι αλλάζει χρώμα σε κάθε επίπεδο, προσφέροντας την ποιότητα των 8-μπιτων μηχανών. Ενα αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι κινείται λίγο πιο αργά από τα άλλα Megamans.



Detroit



Αν μέχρι τώρα πιστεύατε ότι μόνο μέσω των racing games μπορούσε να γίνει θέμα το αυτοκίνητο στον υπολογιστή, κάνετε απόλυτα λάθος...

● του Γ. Κακαλέτρη

SPECIAL REVIEW





Όσοι έχουν "κολλήσει" στο παρελθόν στον υπολογιστή τους με παιχνίδια όπως Τα Ports Of Call, Oil Imperium, 1869, "κινδυνεύουν" άμεσα από μια νέα "μανία", η οποία αυτή τη φορά έρχεται από την Impressions. Ο λόγος περί του Detroit: ένα νέο strategy game το οποίο ως θέμα έχει την ιστορία της αυτοκινητοβιομηχανίας. Ετοιμαστείτε λοιπόν να επιστρατεύσετε τις τεχνικές σας στους τομείς marketing και managment. Πουλήστε στον κόσμο το ιδανικό αυτοκίνητο και γίνετε ένας νέος Ford, Porsche ή Ferrari.

Η ΥΠΟΘΕΣΗ

Η υπόθεση του Detroit είναι απλή: Από ένας μέχρι και τέσσερις παίκτες μπορούν να πάρουν μέρος στο παιχνίδι, παίρνοντας υπό τον έλεγχό τους μία αυτοκινητοβιομηχανία. Στόχος τους είναι, σχεδιάζοντας, παράγοντας και προωθώντας τα μοντέλα τους, να κατακτήσουν την πρώτη θέση στο χώρο.

Η εξέλιξη του Detroit γίνεται επάνω σε έναν παγκόσμιο χάρτη, χωρισμένο σε μικρότερες περιοχές, οι οποίες παρουσιάζουν παρεμφερείς ανάγκες όσον αφορά στον τομέα της αυτοκίνησης που μας ενδιαφέρει. Σε καθεμία από αυτές, κάθε παίκτης μπορεί να ανοίγει εργοστάσια, τα οποία θα παράγουν τα μοντέλα του, καθώς και καταστήματα πωλήσεων, τα οποία θα τα προωθούν. Φυσικά, εκείνος καθορίζει τις τιμές, προσλαμβάνει και απολύει υπαλλήλους, κανονίζει μισθούς αλλά και τομείς απασχόλησης των εργαζομένων του, ασχολείται με τη διαφήμιση των δημιουργιών του και, ασφαλώς, σχεδιάζει τα αυτοκίνητά του. Καθένας παίζει με τη σειρά του και μόλις τελειώσει το παιχνίδι, περνά στον επόμενο ή, στην περίπτωση "μονού", υπολογίζει τις κινήσεις του υπολογιστή κ.ο.κ.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι χωρίζεται στα εξής μέρη, τα οποία αντιστοιχούν γενικά σε μεγάλες οθόνες-μενού:

1. Κεντρικό μενού, με την εικόνα του εργοστασίου, από όπου επιλέγει σε ποιον τομέα θέλει να μεταπηδήσει. Από εδώ τερματίζεται και η σειρά

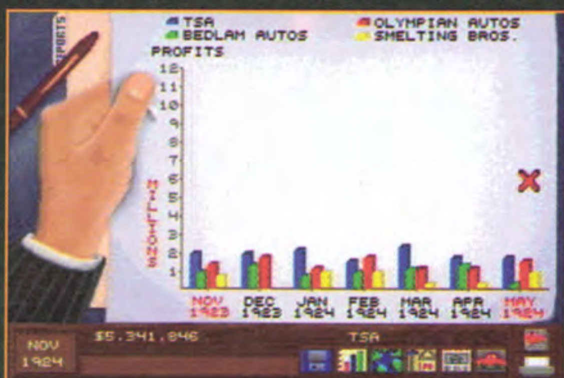




ενός παίκτη, όταν αυτός ολοκληρώσει όλες του τις εργασίες, με το πάτημα του ημερολογίου (κάτω δεξιά στην οθόνη). Αμέσως μετά, ακολουθεί επιβεβαίωση της ενέργειας με συνοπτική έκθεση των κινήσεων του παίκτη και ο έλεγχος περνά στον επόμενο.

2. Design. Με το ξεκίνημα του παιχνιδιού, "χαρίζεται" στον παίκτη το σχέδιο ενός αυτοκινήτου 1ης γενιάς (body level 1), με όλη την τεχνολογία της εποχής, η οποία περιορίζεται σε αμάξωμα, κινητήρα και φρένο. Στην πορεία, μπορούν να δημιουργηθούν μέχρι και 16 άλλα, τα οποία θα πωλούνται ταυτόχρονα στα διάφορα υποκαταστήματα πωλήσεων της εταιρίας. Φυσικά, μπορούν να γίνουν πάρα πολλές απόπειρες. Ο αριθμός "16" αναφέρεται στο πλήθος που θα πωλείται ταυτόχρονα.

Τα αυτοκίνητα διακρίνονται σε διάφορους τύπους (sports car, family saloon, truck, compact κ.λπ.), οι οποίοι αυξάνουν, καθώς η αυτοκινητοβιομηχανία εξελίσσεται και τα αμαξώματα αλλάζουν. Σε κάθε αυτοκίνητο, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει την κατηγορία στην οποία θέλει να υπάγεται, να σχεδιάσει το κεντρικό τμήμα, το πίσω και το εμπρός μέρος και να διαλέξει μηχανή, φρένα, ανάρτηση, σύστημα ψύξης καθώς και αξεσουάρ πολυτελείας και ασφάλειας. Φυσικά, όλα αυτά έχουν άμεσο αντίκτυπο στο κόστος του οχήματος, καθώς και στις επιδόσεις (κράτημα, φρενάρισμα, επιταχύνεις, τελική ταχύτητα κ.λπ.), τα οποία γίνονται φανερά κατά τα τεστ του αυτοκινήτου. Τα tests γίνονται αμέσως μετά



την επικύρωση της κατασκευής του οχήματος. Πρώτα, όμως, θα πρέπει κάποιος να του δώσει όνομα. Αν επιλέξει το όνομα αυτού που τροποποίησε, τότε το νέο σχέδιο θα αντικαταστήσει το παλιό παντού (δηλαδή, δεν χρειάζονται αλλαγές στα καταστήματα και τις γραμμές παραγωγής) και θα ζητηθεί να καλυφθεί το κόστος της τροποποίησης του υπάρχοντος στοκ, σύμφωνα με το νέο σχέδιο. Αν αλλαχτεί το όνομα, τότε έχουμε ένα νέο μοντέλο, το οποίο πρέπει να μπει σε γραμμές παραγωγής και προώθησης. Φυσικά, μπορεί κάποιος να αγοράζει έτοιμα σχέδια αυτοκινήτων. Οι διάφοροι τομείς ενός αυτοκινήτου και τα αμαξώματα εξελίσσονται από τον ίδιο τον παίκτη ή προσφέρονται από το παιχνίδι, όπως θα δείτε παρακάτω στο Research.

3. Administration. Από εδώ, ο παίκτης μπορεί να επικοινωνήσει με την τράπεζά του (τηλέφωνο), να πάρει δάνειο (με όποιο χρονικό όριο θέλει αυτός), να καταθέσει ή να αποσύρει χρήματα. Μπορεί ακόμα να ρίξει μια ματιά σε αναφορές για την πορεία όλων των επιχειρήσεων, τη ζήτηση και το στοκ των μοντέλων του, πωλήσεις, κέρδη, παραγωγή κ.λπ. Σημαντικότατος είναι ο τομέας του προσωπικού (PERSONNEL), από όπου προσλαμβάνονται και α-





πολύονται τεχνικοί και εργάτες και καθορίζονται οι μισθοί και τα ποσοστά τους. Πρέπει να δοθεί σημασία στο ότι οι χαμηλοί μισθοί οδηγούν σε απεργίες (και εκεί πρέπει να γίνει αναγκαστικά αύξηση), ενώ ο μισθός των εργατών συναρμολόγησης (ASSEMBLERS) περιλαμβάνει και το κόστος των εξοπλισμών που χρησιμοποιούν, με αποτέλεσμα η αύξησή του να έχει άμεσο αντίκτυπο στην αύξηση της απόδοσης των εργοστασίων. Σε περίπτωση απεργίας, η οποία ανακοινώνεται από τον Τύπο (ή τα άλλα μέσα, όταν υπάρχουν), θα πρέπει να γίνει "παζάρι" για τον τελικό μισθό. Υπάρχει μόνο μία απόπειρα



συμβιβασμού, γι' αυτό προσοχή στις προτάσεις σας, αφού μπορούν να σας κλείσουν τα εργοστάσια.

4. Research. Στην αρχή, δίνεται στον παίκτη ένας τύπος αμαξώματος (Body Level 1), ένα είδος φρένου (hand brake) και ένας κινητήρας (747 κυβικών εκατοστών). Καμία ανάρτηση (τα αυτοκίνητα ήταν κάτι σαν τραπέζια με ρόδες), κανένα σύστημα ψύξης και ασφάλειας και μηδενική πολυτέλεια. Θα πρέπει, λοιπόν, να ανακαλύψουμε νέα χαρακτηριστικά στους παρακάτω τομείς: κινητήρας, ανάρτηση, φρένα, ψύξη, αμάξωμα, ασφάλεια, πολυτέλεια. Στην πορεία περιμένουν όλα τα στοιχεία, που συναντά κάποιος σε ένα σύγχρονο αυτοκίνητο. Να σημειωθεί ότι αν 3 από τις 4 εταιρίες ανακαλύψουν ένα νέο χαρακτηριστικό, τότε αμέσως αυτό δίνεται και στην 4η. Από τους χειρισμούς της έρευνας μπορεί κάποιος να καθορίσει πόσοι τεχνικοί, από



αυτούς που έχει προσλάβει, ασχολούνται με κάθε τομέα του αυτοκινήτου (μέγιστος αριθμός 255 στο καθένα), καθώς και να δει σε ποιο επίπεδο βρίσκεται κάθε τμήμα της έρευνας. Να θυμάστε ότι πρέπει να προσλαμβάνετε συνεχώς νέους τεχνικούς (administration-personnel-technicians), καθώς και να παρακολουθείτε την πορεία των άλλων από το administrations και τα γραφήματα. Η εξέλιξη δεν δίνει μόνο καλύτερα αυτοκίνητα, αλλά πολλές φορές κατεβάζει ταυτόχρονα και το κόστος των παλιών!

5. Marketing. Χωρίς marketing, όμως, η αυτοκινητοβιομηχανία σας είναι καταδικασμένη. Πρέπει λοιπόν να δοθούν χρήματα για αφίσες, αγώνες και ευρύτερα αθλητικά γεγονότα, στον Τύπο (περιοδικά και εφημερίδες), ενώ όταν στο μέλλον ανακαλυφθούν το ραδιόφωνο και η τηλεόραση (βλέπετε, το παιχνίδι ξεκινά στη δεκαετία του 1900, όταν αυτά ήταν άγνωστα ακόμα), θα πρέπει να επενδύσετε και εκεί κάποιο σημαντικό ποσό. Αρχικά, μπορείτε να δίνετε χρήματα σε αφίσες (Billboards), αθλητικά γεγονότα (Sports) και στα έντυπα μέσα (περιοδικά και εφημερίδες). Στη συνέχεια, έρχονται τα σύγχρονα μέσα ενημέρωσης. Ξεκινά κάποιος με μικροποσά της τάξης των $200. Μην κάνετε όμως







τσιγκουνιές σε αυτό τον τομέα: μην ξαφνιαστείτε, αν διαπιστώσετε ότι, για παράδειγμα, το 1930 ξοδεύετε $6.500.000 το μήνα για διαφήμιση και η εταιρία σας είναι άγνωστη στο ευρύ κοινό! Θα υπάρχει αρκετή δουλειά να κάνετε στον τομέα του marketing, καθώς επεκτείνεστε σε νέες περιοχές, ενώ τα νέα μέσα μαζικής ενημέρωσης (ράδιο) απαιτούν ακριβή ρύθμιση των διαφημίσεων: σε τι είδος μουσικής θέλετε να παίζονται!

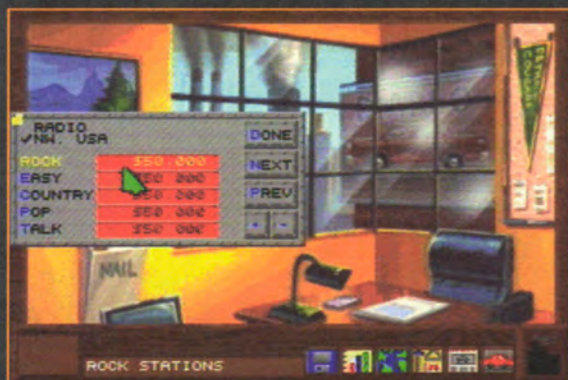
6. Sales/Factories. Από τα πιο σημαντικά μέρη του παιχνιδιού είναι ο παγκόσμιος χάρτης. Πάνω σε αυτόν απεικονίζονται τα εργοστάσια και τα καταστήματα πωλήσεων του παίκτη. Η πρώτη ενέργεια, που μπορεί να κάνει, είναι, πατώντας πάνω σε μια περιοχή, να αυξήσει το επίπεδο ενός εργοστασίου ή να ιδρύσει καινούριο και να ανοίξει νέο κατάστημα σε μια περιοχή. Το κόστος καθεμίας από αυτές τις εργασίες απεικονίζεται δίπλα στο κουμπί της εντολής. Μπορεί φυσικά να κάνει και τις αντίστροφες εργασίες, οι οποίες του αποφέρουν κάποια χρήματα σε ώρα ανάγκης, πολύ λιγότερα όμως από αυτά που δαπανά για να αναπτύξει ένα γραφείο ή ένα εργοστάσιο. Σε κάθε εργοστάσιο υπάρχουν 6 γραμμές παραγωγής, καθεμία από τις οποίες μπορεί να χρησιμοποιεί έναν αριθμό υπαλλήλων που ασχολείται με το παραγόμενο μοντέλο της γραμμής. Πάνω από αυτό τον αριθμό ελάχιστα ανεβαίνει η παραγωγή και απαιτείται αύξηση μισθών (και πάλι σε κάποια όρια) ή αύξηση του επιπέδου του εργοστασίου. Με την τελευταία αυξάνει μεν η παραγωγή, όμως μια τέτοια αύξηση είναι αναμενόμενη και με την απλή χρονική εξέλιξη, αφού η τεχνολογία βελτιώνεται.

Τα υποκαταστήματα πωλήσεων αποτελούν τις μόνες πηγές εσόδων της εταιρίας. Σε καθένα από αυτά μπορούν να πωλούνται όλα τα μοντέλα, το καθένα με τη δική του τιμή, ανεξάρτητα από αυτήν



άλλων περιοχών. Βέβαια, αν ο παίκτης το επιθυμεί, μπορεί να ακολουθήσει ενιαία τιμολογιακή πολιτική (με τη βοήθεια του κουμπιού MODEL από το παράθυρο της τιμής) ή να κάνει παγκόσμιες αυξήσεις ή εκπτώσεις επί τοις εκατό σε όλα τα μοντέλα του (επιλογή GLOBAL) ή να τις περιορίσει στη συγκεκριμένη περιοχή (επιλογή TERRITORY). Σε μία περιοχή μπορούν να υπάρχουν περισσότερα του ενός υποκαταστήματα, γεγονός που έχει φυσικά αντίκτυπο στις πωλήσεις. Μεγάλη σημασία έχει ασφαλώς και η ύπαρξη άλλης εταιρίας στον ίδιο χώρο, οπότε τα πράγματα περιπλέκονται με το συνυπολογισμό της διαφήμισης, της τιμολόγησης των μοντέλων αλλά και την ποιότητά τους. Ενα υπερσύγχρονο μοντέλο δεν είναι πάντα ό,τι καλύτερο. Επίσης, προσέξτε την κατάλληλη επιλογή των supply lines, ώστε κάθε μοντέλο να έρχεται στο γραφείο από το







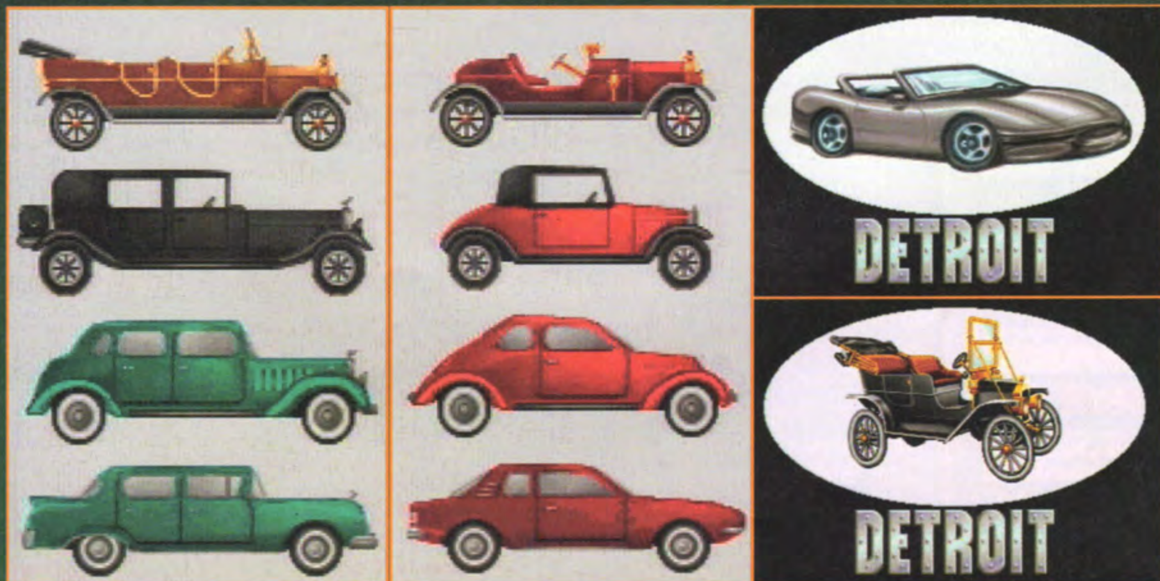
κατάλληλο εργοστάσιο.

7. Archive Menu. Μεγάλη βοήθεια αποτελεί το Archive Menu, όπου μπορεί κάποιος να αποθηκεύσει σχέδια μοντέλων, πέραν των 16 που μπορεί να έχει ταυτόχρονα σε παραγωγή, και από εκεί να τα επαναφέρει στην παραγωγή ή για τροποποίηση.

Πρέπει να δοθεί προσοχή στα εξής:

Στο Administration κρύβεται ένα μεγάλο μενού με αρκετά στοιχεία, το οποίο έρχεται στο προσκήνιο από το γραφείο. Εκεί, πέραν του ισολογισμού (P/L), ο οποίος ανακοινώνεται επίσημα κάθε μήνα, μπορεί κάποιος να βρει τα εξής:

TERRITORY (τι πουλήθηκε σε κάθε περιοχή), MODEL (τι πούλησε και πού κάθε μοντέλο), COMPARE (σύγκριση εταιριών), MODEL COMPARE (σύγκριση αντίστοιχων μοντέλων κάθε εταιρίας ανά περιοχή), MARKET T (τι δίνεται για διαφήμιση ανά περιοχή), MARKET M (τι δίνεται για διαφήμιση ανά μέσο), DEMAND (μισθώνεται σύμβουλος για να δώσει τη ζήτηση κάποιου μοντέλου στις επιλεγόμενες περιοχές), DISTRIB (οι γραμμές διανομής), CONSULTANT (μισθώνεται σύμβουλος, που δίνει πληροφορίες για τη γενική εξωτερική εικόνα της εταιρίας), PROFIT (τα κέρδη των εταιριών), PRODUCTION (η παραγωγή σε κομμάτια), SALES (οι πωλήσεις σε κομμάτια), SUBSYS. LVL (το επίπεδο εξέλιξης σε κάθε τομέα κάθε εταιρίας), MEDIA REV. (τα reviews των μέσων για τα μοντέλα σας). Προσέξτε ακόμα ότι, όπου υπάρχουν κόκκινα γράμματα επάνω σε καθεμία από τις παραπάνω οθόνες, με το πάτημα του ποντικιού αλλάζουν οι πληροφορίες που περιέχονται στην οθόνη. Τα Reviews των περιοδικών και των εφημερίδων επηρεάζονται άμεσα από τη διαφημιστική καμπάνια της εταιρίας! Μην ξαφνιαστείτε, λοιπόν, αν κάποιο μοντέλο σας χαρακτηριστεί “αχαρακτήριστου κρατήματος” και διαπιστώσετε ότι ένα άλλο με την ίδια πλευρική επιτάχυνση πάρει τίτλο... σταθερότητας! Μάλλον, αλλάξατε στο ενδιάμεσο τα διατιθέμενα στον Τύπο ποσά! Μην περιορίζετε τα οχήματά σας σε χαμηλά ποσοστά κέρδους. Ενα συνηθισμένο ποσοστό κυμαίνεται μεταξύ 270 και 300% υπό κανονικές συνθήκες και μπορείτε να το εξακριβώσετε εύκολα από τα συγκριτικά με άλλες εταιρίες. Μη κανονικές συνθήκες αποτελούν ο Πρώτος και ο Δεύτερος Παγκόσμιος Πόλεμος, το οικονομικό κραχ της δεκα-





ετίας του '30 και η μεγάλη πετρελαϊκή κρίση, όμως υπάρχουν και άλλοι λόγοι-προβλήματα της εταιρίας, που μπορεί να οδηγήσουν σε μείωση του ποσοστού κέρδους, όπως ανταγωνισμός κ.λπ. Πολλές περιοχές δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν από την αρχή ως αγορές αυτοκινήτων. Στην πορεία, όμως, εμφανίζεται και εκεί η ανάγκη της αυτοκίνησης και καλό θα είναι κάποιος να παρακολουθεί την εξέλιξή τους, με τη βοήθεια μικρής διαφημιστικής καμπάνιας και κάποιου υποκαταστήματος. Καλές περιοχές για να ξεκινήσει κάποιος το εργοστάσιο και το πρώτο του κατάστημα αποτελούν οι ΗΠΑ (όλες οι περιοχές) καθώς και η Βόρεια Ευρώπη. Ο Καναδάς έρχεται αμέσως μετά... Στη συνέχεια, δραστηριοποιείται η Αυστραλία, ενώ η Ιαπωνία γίνεται μεγάλη αγορά πολύ αργότερα.



Περιορισμένα σε ποσότητα, αλλά όσα υπάρχουν, είναι αρκετά καλά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 82%



Επειδή μερικές φορές καθυστερεί την Amiga, ίσως χρειαστεί να τον κλείνετε!

ΗΧΟΣ 65%



Ιδιαίτερα ενδιαφέρον, με 4 παίκτες και με προοπτική για modem play.

GAMEPLAY 93%

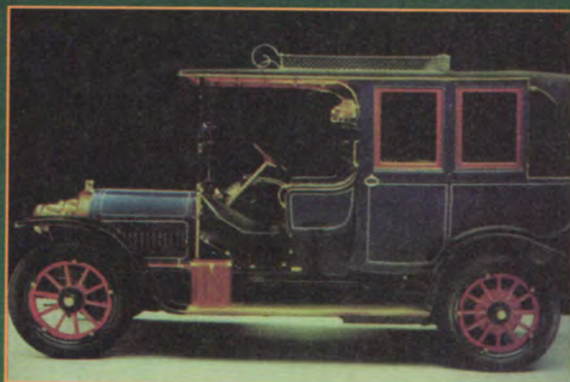


Πολύ ευχάριστη έκπληξη από την Impressions, ξεφεύγει από τα στάνταρ της εταιρίας.

ΓΕΝΙΚΑ 90%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Το Detroit μπορεί να το χειριστεί κάποιος εξίσου καλά με ποντίκι ή πληκτρολόγιο, όμως και στις δύο περιπτώσεις η απόκρισή του δεν είναι η πιο άμεση δυνατή. Στην έκδοση για AGA Chipset, αναμφίβολα υπερτερεί στον τομέα των γραφικών, όμως το παιχνίδι δεν μπορεί να πει κάποιος ότι υπολείπεται συνολικά σε ενδιαφέρον σε μια απλή Amiga. Θα έπρεπε να προσφέρει μερικά καλύτερα στατικά ή έστω κάποια animations, προκειμένου να χαρακτηριστεί "πολύ καλό" στον τομέα αυτό. Ο ήχος είναι λίγος, όμως δεν παίζει σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι και μπορεί κάποιος να τον απενεργοποιήσει, χάριν της υψηλότερης απόδοσης της Amiga του, ιδίως αν έχει κάποιο αργό μοντέλο. Το δυνατό σημείο του είναι το gameplay (αν και, όπως και σε παρεμφερείς τίτλους, είναι αμφιλεγόμενου ενδιαφέροντος) και κάποιοι θα ασχολούνται μαζί του πιθανότατα για μήνες. Το τετραπλό παιχνίδι, αν και καθυστερεί από πλευράς εξέλιξης (εναλλαγές παικτών), είναι αρκετά πιο δύσκολη μορφή, ενώ το fix για modem play (που έχει ανακοινωθεί από την Impressions) μοιάζει ενδιαφέρουσα προοπτική. Συνολικά, το Detroit είναι ένας από τους καλύτερους τίτλους αυτού του μήνα, το οποίο είδαμε στην έκδοσή του AGA, όμως έρχεται για όλες τις Amiga αλλά και για PCs...



PIXEL *Ware*



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΓΗΣ Ο ΦΟΒΕΡΟΣ!

Φοβερό PIXEL,

Είμαι ένας από τους φοβερότερους νέους αναγνώστες σου και ήθελα να σου θέσω μερικά φοβερά ερωτήματα:

(Πρώτα απ' όλα, για να μην το επαναλαμβάνω συνέχεια, αναφέρομαι σε έναν IBM συμβατό με DOS 6,2.)

1. Το Michael Jordan in Flight αξίζει; Και αν αξίζει, πώς μπαίνει στο σκληρό; (Προσπάθησα με xcopy και δεν γίνεται.)

2. Κατά τη γνώμη σου, ποιο είναι το καλύτερο παιχνίδι BASKET που κυκλοφορεί (πάντα για IBM);

3. Εχουν κυκλοφορήσει τα: α) NBA JAM, β) MORTAL KOMBAT 2, γ) STREET FIGHTER 2 TURBO;

4. Μπορείς να αναφέρεις συνοπτικά τις καινούριες δυνατότητες του 586;

Και κάτι άλλο: Σε κάποιον είχες απαντήσει ότι, από εδώ και πέρα, θα περιγράφεις τα παιχνίδια κυρίως για τα 32μπιτα και 64μπιτα, μια και η τεχνολογία προχωρά. Ομως σκέψου πόσοι από τους αναγνώστες σου έχουν 32μπιτα και 64μπιτα και πόσοι έχουν 8μπιτα και 16μπιτα. Οι δεύτεροι είναι σαφώς περισσότεροι. Γι' αυτό σε παρακαλώ να μην παραμελήσεις τελείως τις δύο αυτές κατηγορίες. Το γράμμα μου είναι λίγο μακροσκελές, αλλά πιστεύω ότι έχεις πλέον συνηθίσει.

ΥΓ: Ευχαριστώ προκαταβολικά για τις φοβερές απαντήσεις σου, για τη δημοσίευση του γράμματος και για την υπομονή που έδειξες.

Ο φοβερός,
Αγης Αγοραστός

Φοβερέ Αγη,

Μάλλον δεν θα έχεις προσέξει ότι η ύλη του περιοδικού μας δεν αναφέρεται σε IBM compatibles, λόγω του ότι από την εταιρία μας εκδίδεται το PC Master, που ασχολείται με τη μερίδα των χρηστών IBM compatibles, οι οποίοι έως τώρα διάβαζαν το PIXEL. Για τελευταία φορά όμως, θα κάνουμε μια εξαίρεση και θα απαντήσουμε στις ερωτήσεις σου.

1. Αρκετά καλό!

2. Κατά την ταπεινή μου γνώμη (ξέρω, πολλοί θα διαφωνήσουν...), το TV Sports Basketball της Cinemaware είναι το καλύτερο.

3. Τα Mortal Kombat και Street Fighter ναι.

4. Ως χρήστης, θα καταλάβεις άμεσα τις εξής διαφορές: πολύ πιο γρήγορος από τις άλλες CPUs, ενσωματωμένος μαθηματικός (όπως και στον 486DX) και συνήθως οι motherboards που τον "φοράνε" έχουν και PCI slots. Δεν προτρέχουμε της εποχής μας. Ακολουθούμε τα standards, χωρίς να ξεχνάμε τους αναγνώστες μας. Να είσαι σίγουρος ότι θα σταματήσουμε να ασχολούμαστε με 16μπιτα, μόνο όταν πάψουν να παρουσιάζουν ενδιαφέρον για το μεγάλο μέρος της αγοράς.

MERCENARY

Αγαπητό PIXEL,

Θα ήθελα να αναφερθώ σε ένα από τα καλύτερα παιχνίδια για computers που έχουν κυκλοφορήσει έως σήμερα, το καταπληκτικό MERCENARY. Παρακαλώ οποιονδήποτε έχει πληροφορίες, οδηγίες και tips για το παιχνίδι, να μου γράψει στην παρακάτω διεύθυνση:

Κώστας Μαγκώνης
Ακροπόλεως 117,
176 75 Καλλιθέα, Αθήνα.

Φίλε Κώστα,

Δυστυχώς δεν θα μπορέσουμε να σε εξυπηρετήσουμε, γι' αυτό δημοσιεύουμε τη διεύθυνσή σου, για την περίπτωση που κάποιος αναγνώστης είναι σε θέση να σε βοηθήσει.

ΑΠΟ 500 ΣΕ Α1200

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας από τους πιο παλιούς αναγνώστες σου (σε διαβάζω από το τεύχος 32!). Τα πρώτα βήματά μου στο χώρο της Πληροφορικής τα έκανα με το θρυλικό Spectrum, μετά πήρα έναν Amstrad 6128 και στο τέλος μια Amiga 500, την οποία έχω εδώ και 4 χρόνια. Κατάλαβα όμως ότι είναι καιρός να πάρω ένα πιο δυνατό μηχάνημα και κατέληξα στη μεγαλύτερη αδελφή της, την Amiga 1200 που αποτελεί μηχάνημα νέας τεχνολογίας. Θα ήθελα να μου απαντήσεις στα εξής ερωτήματα:

1. Πόσο κοστίζει μια Amiga 1200;

2. Εχει μέλλον η Amiga 1200;

3. Ο σκληρός δίσκος AREAL MD2080 (εσωτερικός 2.5 ιντσών) που παρουσίασες στο προηγούμενο τεύχος (112) θεωρείται καλή επιλογή για την Amiga 1200 και πόσο κοστίζει;

4. Σκέφτομαι και την αγορά 2 MB μνήμη για την 1200. Πόσο κοστίζει;

5. Τα 2 MB μνήμη θα αυξήσουν τις επιδόσεις του σκληρού δίσκου AREAL MD2080 και, αν ναι, ανάλυσέ τες μου.

6. Με όλα όσα ανέφερα παραπάνω, η Α1200 θα είναι πολύ πιο γρήγορο και δυνατό μηχάνημα, ώστε να ασχοληθώ με προγράμματα, εφαρμογές, adventures, RPGs κ.λπ.;

7. Θα ήθελα πολύ να δημοσιεύσεις σε κάποιο ένθετο τη λύση του EYE OF THE BEHOLDER 2. Το ξέρω ότι είναι παλιό, αλλά πρέπει να το εκδόσεις και να μην με παραπέμψεις στον κ. Τσουρινάκη, γιατί δύο φορές του έχω γράψει (εδώ και 6 μήνες) και απάντηση δεν είδα.

ΥΓ 1: Η στήλη Adventures αποτελεί μεγάλο πλεονέκτημα για το PIXEL. Πρέπει επειγόντως να ξαναμπεί.

ΥΓ 2: Ειλικρινά ζητώ συγγνώμη για το τεράστιο γράμμα μου. Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου. Βρίσκεσαι πολύ ψηλά όλα αυτά τα χρόνια που σε διαβάζω, γιατί είσαι το μοναδικό περιοδικό στο χώρο της Πληροφορικής που ασχολείται τόσα χρόνια με τα home computers. Ελπίζω να συνεχίσεις για πολλά ακόμα...

Φιλικότατα,
Ενας πολύ παλιός USER σου,
Στέργιος Χ.

Αγαπητέ φίλε,

Καταρχήν, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Οι απαντήσεις στις ερωτήσεις σου είναι:

1. Αυτή τη στιγμή κοστίζει περίπου 130.000 δρχ. Δεν αποκλείεται όμως να έχουμε αύξηση στις 160.000-170.000 δρχ., αν δεν καλυφθεί η ζήτηση από την Commodore.

2. Εχει τόσους πολλούς φίλους, που είναι αδύνατο να ξεχαστεί από τη μια μέρα στην άλλη. Εδώ ο Commodore 64 μαθαίνουμε ότι πωλούσε πρόσφατα μισό εκατομμύριο κομμάτια το χρόνο!!!

3. Είναι πολύ καλή πρόταση, αν πιστεύεις βέβαια ότι 80 MB θα σου είναι αρκετά. Αν σκοπεύεις να ασχοληθείς πολύ με τον υπολογιστή σου, θα σου πρότεινα να σκεφτείς σοβαρά τη λύση των 210 και πάνω MB σε

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



3.5", ο οποίος δεν θα σου κοστίσει πολύ περισσότερο και θα είναι πολύ πιο γρήγορος. Για τις επιδόσεις, σε παραπέμπω στα τεύχη των δοκιμών.

4. Καταρχήν να διευκρινίσουμε ότι αν πάρεις μνήμη ΠΡΕΠΕΙ να είναι 32 bits και όχι 16 (για PCMCIA). Η τιμή ποικίλλει, ανάλογα με την κάρτα και τις προοπτικές της. Πάντως, η πιο οικονομική λύση πρέπει να βρίσκεται περίπου στις 70.000 δρχ.

5. Η 32-bit RAM αυξάνει σε σημαντικό βαθμό τις επιδόσεις όλου του συστήματος και ταυτόχρονα του σκληρού δίσκου. Όλα τα στοιχεία για τον εν λόγω δίσκο αναφέρονται στο κείμενο της δοκιμής του.

6. Είναι περίπου 4 φορές πιο γρήγορη από την A500 (και 600), ενώ ο δίσκος είναι 50 φορές και πλέον γρηγορότερος από ένα drive. Με 4 MB συνολική RAM, μπορείς να κάνεις σχεδόν τα πάντα ικανοποιητικότατα.

7. Τη λύση του Eye of the Beholder 2 θα βρεις σε προσεχές PixelMania!

Όπως έχεις προσέξει, και λύσεις δημοσιεύουμε, αλλά και όσα adventures κυκλοφορούν για Amiga παρουσιάζουμε.

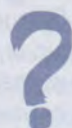
SEGA ACTIVATOR

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας νέος αναγνώστης σου, που σε αγοράζω από το 107ό τεύχος σου, επειδή δεν ήξερα για την ύπαρξή σου πιο νωρίς. Σε γνώρισα όταν ένας συμμαθητής μου μού χάρισε το 107^{0} τεύχος, και τότε "έπαθα" (!) με το περιεχόμενό σου. Ας μπούμε όμως καλύτερα στο θέμα. Είμαι κάτοχος ενός GAME BOY και τώρα σκέφτομαι σοβαρά να αγοράσω MEGA DRIVE. Ωστόσο, το όνειρό μου πάντα ήταν να αγοράσω SUPER NES, μέχρι που διάβασα το τεύχος 112 και είδα κάτι καταπληκτικό: το "SEGA ACTIVATOR", το περιφερειακό για την κονσόλα του MEGA DRIVE, σε κάθε παιχνίδι του οποίου εκτελεί ο ίδιος ο χρήστης τις κινήσεις του ήρωα, χωρίς joypad, πα–

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΑΛΛΟ "ΧΡΗΣΤΗΣ", ΑΛΛΟ "USER"



Αγαπητοί συντάκτες του PIXEL, γεια σας.

Αγοράζω το περιοδικό σχεδόν κάθε μήνα, από το 1988 (αρκετά παλιά), και μπορώ να σας διαβεβαιώσω ότι όλες οι αλλαγές που συντελέστηκαν κατά καιρούς στο περιοδικό ωφέλησαν πολύ το αναγνωστικό κοινό. Πράγματι, δεν θέλω να πλέξω το εγκώμιο του περιοδικού, αλλά ως απλός αναγνώστης και εγώ θα ήθελα να αναφερθώ σε μερικές παραλείψεις ή λάθη που έχει το PIXEL. Καταρχήν, θα ήθελα να αναφέρω μερικές στήλες που κακώς σταμάτησαν να υπάρχουν στο περιοδικό και μερικές άλλες που, κατά την ταπεινή μου γνώμη πάντα, κακώς υπάρχουν.

Στήλες όπως: Πρώτα βήματα, Looking back, Top Games κ.ά. άδικα έφυγαν από το περιοδικό, ενώ στήλες όπως: Pixelmania, Διαγωνισμοί και διάφορα test περιφερειακών αύξησαν τον αριθμό αναγνωστών του Pixel. Πιστεύω επίσης ότι οι στήλες On Line και RPG News δεν έχουν κάτι το ιδιαίτερο να προσφέρουν και θα μπορούσαν άνετα να αντικατασταθούν με κάποια από τις παραπάνω ή κάποια νεότερη. Συγχαρητήρια επίσης για την επιλογή που κάνατε να στηρίξετε την Amiga, καθώς οι χρήστες στην Ελλάδα είναι πολλοί, και σας παροτρύνω να επικεντρώσετε το ενδιαφέρον σας σ' αυτήν και στις κονσόλες. Τέλος, ως χρήστης (και όχι user, όπως είναι στα αγγλικά) μιας Amiga 500, έχω μερικές απορίες:

i) Το 1084S μόνιτορ συνδέεται με την A1200; Αν ναι, πώς; Όπως με την A500;

ii) Η ανάλυση της A1200 είναι καλύτερη από μια απλή VGA;

iii) Απ' ό,τι ξέρω, η πειρατεία στην Ελλάδα διώκεται. Εσείς γιατί δημοσιεύετε πειρατικές αγγελίες;

iv) Τα τεύχη εδώ στην επαρχία (Κοζάνη) φτάνουν σχετικά αργά. Γιατί;

ΥΓ : Το τεύχος 113 ήταν πολύ καλό, με αποκορύφωμα το Pixelmania για την Commodore. Σας αξίζουν συγχαρητήρια!

Με εκτίμηση,

Αμύντας Ρεπανάς



Αγαπητέ Αμύντα,

Πρέπει πρώτα απ' όλα να σε ευχαριστήσουμε για το ενδιαφέρον σου, τις παρατηρήσεις και τις προτάσεις σου, οι οποίες αναμφίβολα στοχεύουν στη βελτίωση της ύλης του περιοδικού μας. Για τη στήλη RPG, θα πρέπει να πω ότι έχει αρκετή ανταπόκριση όπως φαίνεται από τα γράμματα άλλων αναγνωστών, ενώ η στήλη On Line δέχεται μια αναμόρφωση και δεν μπορεί να καταργηθεί, αφού το περιοδικό μας δεν μπορεί να μείνει αμέτοχο στις ραγδαία αναπτυσσόμενες "τηλεφωνικές συνδέσεις με υπολογιστές". Πάντως, θα πρέπει να σε παρατηρήσω για τη μη χρήση ελληνικής αρίθμησης. Ένας "χρήστης" θα έπρεπε να αναφέρεται με α', β', γ' και όχι i, ii, iii...

Ας μιλήσουμε όμως σοβαρά:

i. Συνδέεται ακριβώς με τον ίδιο τρόπο, αλλά δεν θα μπορέσει να δείξει αναλύσεις με 400 και άνω γραμμές χωρίς flickering, ενώ κάποιες άλλες δεν τις δείχνει καθόλου. Δεν θα έχεις πρόβλημα σε παιχνίδια, ενώ θα μπορείς να τρέξεις και τις εφαρμογές, αν δεν έχεις απαίτηση 640x512 και άνω.

ii. Και όχι μόνο από μια απλή VGA... Αλλά και από μια συνηθισμένη S-VGA, η οποία σπανίως ξεπερνά τα 256 χρώματα σε 1.024x768. Η Amiga χρησιμοποιεί 256 K+ σε κάθε διακριτικότητα (1.400x580).

iii. Εμείς τουλάχιστον κάναμε μια κίνηση, ώστε να μπορεί εύκολα να εντοπιστεί ο εντολέας κάθε αγγελίας. Δεν νομίζεις ότι θα έπρεπε να κινηθούν οι θιγόμενοι;

iv. Η ευθύνη πρέπει να αναζητηθεί στα πρακτορεία. Ωστόσο, κάποια καθυστέρηση είναι δικαιολογημένη εξαιτίας της απόστασης.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ρά μόνο με το σώμα του! Γι' αυτό, σου υποβάλλω τα εξής τρία ερωτήματα:

1. Να αγοράσω το MEGA DRIVE ή το SUPER NES και γιατί;

2. Πόσο κοστίζει το "SEGA ACTIVATOR";

3. Είναι εθιστικό για κάθε απαιτητικό χρήστη ή είναι κατάλληλο μόνο για... το χάσιμο των περιττών κιλών;

ΥΓ 1: Θα σας παρακαλέσω να μου απαντήσετε όσο πιο γρήγορα μπορείτε.

ΥΓ 2: Κύριε Ραφτόπουλε, έχετε φωτογένεια!

ΥΓ 3: Αυτά!!!!

Φιλικά,

Ρομπέρτο Πορτάλε (καταγωγή Ιταλία), Αθήνα

Αγαπητέ Ρομπέρτο,

Μα καλά, τόσα χρόνια δεν διάβαζες PIXEL; Μα καλά, πού ζούσες! Δεν πειράζει, τώρα είδες το φως το αληθινό! Ποτέ δεν είναι αργά!

1. Θεωρητικά, το S-NES υπερτερεί στον τομέα του hardware από μια απλή Sega Megadrive. Ομως, στην πράξη, κρίνοντας από τους τίτλους που βλέπουμε στα δύο συστήματα, δεν μπορούμε να πούμε ότι κάτι τέτοιο γίνεται σαφές. Εξάλλου, δεν βρίσκεται μακριά το review του Virtual Racing, που αντιστρέφει ακόμα και τα θεωρητικά δεδομένα. Γενικά, λοιπόν, αντιμετωπίζουμε τα δύο συστήματα ως ισοδύναμα.

2. 39.000 δρχ.

3. Πάντως για το χάσιμο των κιλών είναι ό,τι πιο διασκεδαστικό!

ΥΓ 2: Ευχαριστώ. Οχι πως θέλω να το παινευτώ, αλλά είμαι ωραίο παιδί ο άτιμος!

ΠΟΙΟ COMPUTER?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας σχετικά παλιός αναγνώστης σου και θέλω να σου δώσω συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου. Είμαι χρήστης μιας Amiga 500, αλλά δεν με έχει ικανοποιήσει και θέλω να την πουλήσω και να αγοράσω έναν άλλον υπολογιστή. (Σου έχω στείλει γράμμα για το τι computer μου προτείνεις και κάποιες άλλες ερωτήσεις και δεν μου έχεις απαντήσει ακόμα. Γιατί; Σε παρακαλώ, αυτό το γράμμα να το απαντήσεις όσο το δυνατόν γρηγορότερα, γιατί από τις απαντήσεις σου θα καθοριστεί το μέλλον μου περί computers!) Ας περάσουμε στο... "ψητό":



1. Η Amiga 500 είναι 16-bit. Η 1200 πόσα είναι;

2. Από την ύλη που υπάρχει στο Pixel, συνήθιζα να διαβάζω μόνο για τα games και μερικές άλλες στήλες, με αποτέλεσμα να μην καταλαβαίνω τώρα πλέον μερικές στήλες σου. Σε παρακαλώ πολύ, θέλω να μου πεις τι είναι η στήλη (Public Domain). Μήπως αφορά σε κάποια προγράμματα και, αν ναι, πού μπορεί κάποιος να τα βρει αν τα θέλει; Τι είναι η CompuLink; Εχω ακούσει ότι συνδέεσαι με αυτήν (μπορείς να μου πεις πώς συνδέεσαι;), αλλά σε τι μπορεί να σε βοηθήσει; Σε παρακαλώ πολύ να μου δώσεις αναλυτικά στοιχεία και για τα δύο.

3. Θέλω να ασχοληθώ με τα computer graphics. Υπάρχει κάποιο ιδιαίτερο πρόγραμμα και ποιο; (Απ' ό,τι φαίνεται, θα αγοράσω μια 1200. Είναι καλή η επιλογή μου για τα παιχνίδια και τα προγράμματα, αλλά ιδιαίτερα για το πρόγραμμα περί computer graphics; Στην 1200 πρέπει να πάρω H.D. για τα προγράμματα. Πόση χωρητικότητα μου προτείνεις και με πόσο χρόνο προσπέλασης;

4. Διάβασα ότι η Commodore έκλεισε. Τώρα πλέον θα συνεχίζουν να βγαίνουν τα μοντέλα της και θα υποστηρίζονται από την άποψη των περιφερειακών (hardware) ή θα σταματήσει η κυκλοφορία τους έπειτα από ένα χρόνο;

5. Για να δουλέψω πάνω στα computer graphics, πρέπει να μάθω κάποια γλώσσα του computer και ποια; Τι ακριβώς είναι η γλώσσα προγραμματισμού; Σε παρακαλώ, δώσε μου κάποιο παράδειγμα.

6. Κατά τη γνώμη σου, ποιο είναι το καλύτερο παιχνίδι σε home υπολογιστή, το οποίο να συγκρίνεται άνετα με το καλύτερο παιχνίδι σε PC;

Επιτέλους, κυκλοφόρησε και ένα σωστό game ELFMANIA. Καμία σχέση με το Street Fighter II!



Φίλε Θοδωρή,

1. 32-bit, αν και υπάρχουν πολλά άλλα στοιχεία που αποδεικνύουν την ανωτερότητά της και όχι το συγκεκριμένο.

2. Η στήλη Public Domain αναφέρεται σε μια κατηγορία προγραμμάτων, τα οποία δεν πουλιούνται με τον κλασικό τρόπο, αλλά διανέμονται δωρεάν (δηλαδή πληρώνεις ένα συμβολικό ποσό για τη διακίνησή τους) και στη συνέχεια, εάν τα βρεις χρήσιμα, μπορείς να στείλεις στο δημιουργό τους ένα δωράκι (giftware), να στείλεις το ποσό που ζητά για τη νόμιμη χρήση του προγράμματος (shareware), ή ακόμα και τίποτε, απλώς να σκέφτεσαι "τι καλός άνθρωπος που ήταν αυτός που το έφτιαξε" κάθε φορά που το χρησιμοποιείς (freeware). Τα προγράμματα αυτά μπορείς να τα αναζητήσεις σε βάσεις (όπως η CompuLink) ή ακόμα και μέσω αγγελιών στο περιοδικό μας.

Το δεύτερο ερώτημα που θέτεις είναι αρκετά πιο εκτεταμένο από πλευράς απάντησης. Θα περιοριστώ να σου πω ότι στην CompuLink συνδέεσαι μέσω τηλεφώνου (με τη χρήση modem) και εκεί μπορείς να παρακολουθείς συζητήσεις και νέα για διάφορα θέματα, να βρίσκεις βοήθεια σε διάφορα θέματα, να παίρνεις προγράμματα Public Domain (πάνω από 600 MB) κ.λπ. Είναι μια πολύ καλή ευκαιρία να κάνεις φίλους, οι οποίοι θα έχουν κοινά ενδιαφέροντα με εσένα (π.χ. computing, αυτοκίνητο, σκάκι, πολιτική, τηλεόραση(!) κ.λπ.)

3. Θα χρειαστείς κάποιο από ζωγραφικό πακέτο (π.χ. Brilliance ή DPaint), ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας (π.χ. ArtDepartment, ImageFX, ImageRT κ.λπ.) και εργαλεία τρισδιάστατης σχεδίασης, όπως Imagine, Real 3D, Alladin 4D, LightWave 3D και πολλά πολλά άλλα, ενώ ενδιαφέρον παρουσιάζουν μεταμορφώσεις και άλλες κατηγορίες κίνησης. Ο τομέας των γραφικών είναι ιδιαίτερα απαιτητικός. Ενας 420 MB δίσκος κρίνεται καλός. Οι διαφορές στις επιδόσεις δεν είναι μεγάλες, ενώ ελάχιστη σημασία έχει ο χρόνος προσπέλασης. Μάλλον ο ρυθμός μεταφοράς σε ενδιαφέρει, ο οποίος εξαρτάται άμεσα από την Amiga σου (αν έχει 32-bit FAST RAM και τι CPU).

4. Η Commodore έκλεισε προσωρινά. Η υποστήριξη είναι δεδομένη για αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα, ακόμα και στην περίπτωση που η Commodore έκλεινε οριστικά. Ομως μάλλον η υπόθεση θα έχει αίσιο τέλος για τη σειρά Amiga.

5. Δεν θα σου χρειαστεί κάποια γλώσσα προγραμματισμού για να ασχοληθείς με αυτό τον τομέα (τουλάχιστον όχι στην αρχή). Η

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



γλώσσα είναι ένας τρόπος, με τον οποίο μπορείς να δώσεις οδηγίες στον υπολογιστή σου για το τι θα κάνει. Για παράδειγμα (γλώσσα BASIC): CLS (Καθάρισε την οθόνη) PRINT "ΓΕΙΑ ΣΟΥ. ΤΙ ΚΑΝΕΙΣ;" (Γράψε στην οθόνη "ΓΕΙΑ ΣΟΥ. ΤΙ ΚΑΝΕΙΣ;") END (τέλος προγράμματος)

6. Γιατί διαχωρίζεις PC από home; Σε πληροφορώ ότι η Amiga ανήκει στην κατηγορία των Personal Computers, όπως και οι IBM compatibles που αναφέρεις ως PC. Δες το Banshee AGA, 1869, Castles 2, No Second Prize και φυσικά το Hare Raizing Havoc. Φυσικά, υπάρχουν δεκάδες άλλοι τίτλοι που είναι ίδιοι, αλλά κάποιοι στην Amiga ξεχωρίζουν έντονα. Καλά, φοβερό δεν είναι; Για το ELFMANIA μιλάω!

NINTENDO USER



Αγαπητό PIXEL,

Συγχαρητήρια για την καταπληκτική ύλη σου, η οποία είναι αποτέλεσμα των καλύτερων συντακτών του κόσμου! Το USER, αν και είναι αρκετά χρόνια πιο νέο από εσάς, πιστεύω ότι έχει μείνει... έτη φωτός πίσω. Είμαι σχετικά νέος αναγνώστης σου (από το τεύχος 104), αλλά έχω καταλάβει ότι είσαι το BestSeller στην κατηγορία σου παγκοσμίως. Τώρα ας περάσουμε στις απορίες, τα παράπονα και τις συμβουλές μου:

i) Είμαι κάτοχος μιας SNES και ενός GAME BOY. Μήπως θα έπρεπε να αυξήσετε λίγο τις σελίδες για τα console reviews; Ανησυχώ μήπως κάποτε σταματήσει η υποστήριξη των κονσολών και συνεχίσεις την πορεία σου μόνο με την Amiga και το Atari. Ηδη, στο τεύχος 105 υπήρχαν 13 console reviews, μαζί με το special review. Στο τεύχος 108 υπήρχαν 8 console reviews και από το 109 μέχρι το 111 μόνο 4. Ασε που εξαφανίστηκε ως διά μαγείας το special console review και αρχίζουν να μειώνονται και τα previews και τα hints'n'tips – για κονσόλες πάντα. ΓΙΑΤΙ;

ii) Μήπως έχει περάσει από το μυαλό σας η ανεξαρτητοποίηση αδελφού περιοδικού μόνο για video games, έτσι ώστε να μη μείνει κανένας παραπονεμένος; Λάβετέ το υπόψη σας.

iii) Στα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου υπήρξε μια πτώση των στηλών για κονσόλες. Οσον αφορά σ' αυτό το θέμα, έχω να επισημάνω ότι η αγορά των κονσολών δεν είναι καθόλου μικρή. Σας πληροφορώ ότι, αντιθέτως, είναι πολύ μεγάλη. Ξέρω σε όλη την Ελλάδα εκατοντάδες παιδιά με δύο ή τρεις κονσόλες, τα οποία ούτε καν έχουν ακούσει το όνομα PIXEL ή τα ονόματα των άλλων περιοδικών. Εχουν απόλυτη άγνοια επί του θέματος. Εγώ από την πλευρά μου προσπαθώ να διαδώσω το όνομά σου με όλα τα μέσα, αλλά δεν φτάνει. Μήπως τελικά πρέπει να κάνετε κάποια διαφήμιση είτε στην τηλεόραση είτε στο ραδιόφωνο, ώστε να μάθουν για το περιοδικό; Λάβετέ το πολύ σοβαρά υπόψη σας.

iv) Επίσης, η προσθήκη αφίσας στο περιοδικό θα ήταν μια καλή ιδέα, γιατί πιστεύω ότι πολλοί αναγνώστες θα το ήθελαν. Τώρα, ως προς το θέμα που αυτή θα έχει, μπορείτε να βάλετε διάφορους ήρωες από δημοφιλή παιχνίδια.

v) Τέλος, το μόνο που με εκνευρίζει από την ύλη σου είναι οι διαγωνισμοί. Σε όλους τους διαγωνισμούς που έχεις κατά διαστήματα και για τους οποίους πρέπει να κόψουμε το κατάλληλο κουπόνι, από την πίσω σελίδα έχει θέματα που με ενδιαφέρουν και δεν θέλω να τα κόψω. Ετσι, έως τώρα δεν έχω συμμετάσχει σε κανένα διαγωνισμό και ας ξέρω τις απαντήσεις. Μήπως μπορείτε να κάνετε κάτι γι' αυτό, σας παρακαλώ πολύ;

Απορίες:

i) Ως προς το hardware και το software, το SNES ή το Mega Drive είναι καλύτερο; Πόσο μέλλον (σε χρόνια) έχει το SNES;

ii) Κάνε μια σύγκριση ανάμεσα στα εξής μηχανήματα: 3DO, JAGUAR, CD-I, SATURN, POS-X, PROJECT REALITY, NEC FX, NEO GEO, CD32 στο software και στο hardware.

iii) Πόσο κοστίζει το JAGUAR και από ποια τιμή αρχίζουν τα games του; Τα games του JAGUAR είναι φθηνότερα του NEO GEO;

iv) Εχει πάρει κάτι το αυτί σας για SNES CD και GAME BOY 2;

v) Τι είναι τα MBits και τα MBytes; Τι διαφορές έχουν;

vi) Ανάφερέ μου μερικά καλά RPGs και Adventures για το SNES.

vii) Ποια από τα παρακάτω παιχνίδια μου προτείνεις; Street Fighter II Turbo, Mortal Kombat, Batman Returns, Super Metroid, Super Castlevania 4, NBA JAM, Aladdin, Nigel Mansell, R-Type 3, Ultima, StarTrek The New Generation, Turtles Tournament Fighters, Eye Of The Beholder, Gods.

viii) Το Super FX chip της Nintendo ή το SVP chip της Sega είναι καλύτερο;

ix) Ουφφφ...

x) Ryu vs Kano, Ken vs Scorpion, Guile vs Lage, Mr Bison vs Riden, Chun Li vs Sonya, Vega vs Sub-Zero;

xi) Η A1200 είναι καλύτερη –αρκετά καλύτερη– ή δεν έχει καμία σχέση με την A500 1 MB;

Με ειλικρίνεια και συμπαράσταση,

Νίκος Κ.

ΥΓ 1: Μία A1200 με 420 MB σκληρό δίσκο, 8 MB RAM μνήμη, με multiscan monitor και 50 παιχνίδια original είναι ευκαιρία στην τιμή των 380.000 δρχ.; Πόσο μέλλον έχει ένα τέτοιο computer;

ΥΓ 2: Στο PixelMania γιατί βάζετε μόνο adventures και όχι RPGs, όπως είχατε υποσχεθεί στην αρχή;

ΥΓ 3: Πώς μπορώ να προμηθευτώ παλιότερα τεύχη;

ΥΓ 4: Και κάτι τελευταίο: Στα reviews γενικώς κάτω από την "αντοχή στο χρόνο" γράφετε π.χ.: Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin. Τι εννοείτε;

ΥΓ 5: Το Hero Quest το επιτραπέζιο είναι RPG; Αν ναι, μπορώ να επωφεληθώ από τις δημιουργίες της TSR;



Αγαπητέ φίλε,

Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και περνάμε αμέσως στην εξίσου μακροσκελή απάντηση: Θέματα:

i. Στο άμεσο μέλλον δεν σκοπεύουμε να εγκαταλείψουμε κανένα από τα συστήματα που αυτή τη στιγμή καλύπτουμε. Οι αλλαγές τις οποίες παρατήρησες είναι προσωρινές και αντικατοπτρίζουν τα ποσοστά των αναγνωστών μας.

ii. Ομολογώ ότι δεν μας απασχολεί κάτι τέτοιο αυτή τη στιγμή.

iii. Τα πράγματα είναι πολύ πιο πολύπλοκα από ένα απλοϊκό "βάλτε διαφήμιση να σας μάθουν". Και Amiga users υπάρχουν υπερ-εξαπλάσιοι από τις πωλήσεις του περιοδικού

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



μας (το οποίο είναι και μακράν πρώτο στον τομέα του).

iv. Δεν σου κρύβω ότι σκεφτόμαστε κάποιο δωράκι μαζί με το PIXEL, αλλά θα πραγματοποιηθεί μόλις το σκεφτούμε από... όλες τις πλευρές του.

v. Εχω την εντύπωση ότι οι διαγωνισμοί μπαίνουν σε συγκεκριμένο σημείο στο τεύχος και φυσικά πίσω από αυτούς υπάρχουν συγκεκριμένα θέματα. Πιστεύεις ότι κάποια σελίδα μας είναι άχρηστη, ώστε να πούμε ότι είναι "καλή για να μπει πίσω από το διαγωνισμό";

Απορίες:

i. Σε αυτό αναφερόμαστε και σε άλλα 2 γράμματα στο τεύχος που διαβάζεις.

ii. Ενα τέτοιο συγκριτικό δεν είναι εύκολο να γίνει και δεν θα έχει και κάποιο νόημα, αφού κάθε κονσόλα κρίνεται από τους τίτλους της και όχι από τις δυνατότητες του hardware.

iii. Ανω των 100.000 δρχ., ενώ τα παιχνίδια του βρίσκονται στα επίπεδα των καλών τίτλων για απλές κονσόλες. Οπως καταλαβαίνεις, είναι αρκετά φθηνότερα από του NEO GEO, αλλά δεν επιδεικνύουν τις θεωρητικές δυνατότητες του 64-μπιτου συστήματος.

iv. Το πρώτο υπάρχει ήδη, αλλά δεν το έχουμε δει ακόμα, ενώ για το δεύτερο απλώς κυκλοφορεί κάποια φήμη ανεπιβεβαίωτη. Σε αυτά τα θέματα τηρείται μυστικότητα.

v. Ενα byte ισούται με 8 bits (συνήθως). Οι δύο αυτές μονάδες περιγράφουν τη χωρητικότητα της μνήμης ενός συστήματος.

vi. Ολη η σειρά των Zelda. Περίμενε να έρθει και το Eye of The Beholder.

vii. Αφού οι τίτλοι είναι επιλεγμένοι, δεν το περίμενες ότι όλοι θα είναι πολύ καλοί; Οσον αφορά στα fight, δες το Mortal Kombat II.

viii. Δεν μας έχει δοθεί η ευκαιρία να δοκιμάσουμε και τα δύο. Πάντως, από το SVP έχουμε άριστες εντυπώσεις.

ix. Εεε, είναι μεγαλούτσικο...

x. Εεεεε;

xi. Φυσικά έχει σχέση. Είναι ο διάδοχος, αλλά κλάσεις ανώτερος.

ΥΓ 1: Μεταχειρισμένη δεν αποτελεί ευκαιρία, απλώς είναι καλή τιμή. Για καινούρια, ΜΕΓΑΛΗ. Εχει αρκετό μέλλον ένα τέτοιο σύστημα κατά τη γνώμη μου.

ΥΓ 2: Αποδεικνύεται ότι η λύση ενός RPG είναι πολύ πιο επίπονη από αυτή ενός adventure, ενώ η πορεία καθορίζεται άμεσα από τις μάχες, κάτι στο οποίο δεν μπορούμε να σας βοηθήσουμε πολύ.

ΥΓ 3: OMNI SHOP στη Σουλτάνη 17, τηλ.: 3601761.

ΥΓ 4: Αν έχεις εγγραφεί στην CompuLink, μπορείς να πάρεις πληροφορίες από το χρήστη, το user-id του οποίου αναφέρεται.

ΥΓ 5: Ναι, πιστεύω ότι θα μπορέσεις να συλλάβεις το νόημα των RPGs, διαβάζοντας έστω και το manual.

ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ DRIVE



Αγαπητό PIXEL,

Σου γράφω πρώτη φορά, αν και είμαι αναγνώστης σου εδώ και πάρα πολύ καιρό. Εχω μια AMIGA 600 και πριν από λίγο καιρό απέκτησα ένα δεύτερο drive, μάρκας MTL–FD386. Αν και είμαι ευχαριστημένος από την αγορά αυτή, έχω κάποιο πρόβλημα. Εχω βάλει και τις δύο ROMS στην AMIGA και έτσι, σε μερικά παιχνίδια που δεν τρέχουν, το γυρνάω στο 1.3. Και εδώ ακριβώς βρίσκεται το πρόβλημα: Οταν είναι στο 1.3 και βάζω μια δισκέτα μόνο στο δεύτερο drive, δεν τρέχει, όταν όμως το γυρνάω στο 2.0 τρέχει. Θα σε παρακαλούσα να μου εξηγήσεις τι σημαίνει αυτό. Υπάρχει όμως και ένα δεύτερο πρόβλημα: Οταν η AMIGA βρίσκεται στο 2.0 και βάζω στο δεύτερο drive διάφορες δισκέτες, μερικές τρέχουν και μερικές τις διαβάζει, αλλά μετά κολλάνε. Τι συμβαίνει εδώ; Στη συνέχεια, υποβάλλω ορισμένες ερωτήσεις και θα σε παρακαλούσα να μου δώσεις κάποιες απαντήσεις.

1) Είναι καλό το drive που πρόσθεσα;

2) Πόσο θα μου κοστίσουν 2 MB με ρολόι;

3) Εχω ένα PC ACRO 8088 και θέλω να συνδέσω το drive της AMIGA. Γίνεται αυτό; Και, αν ναι, με ποιον τρόπο και πόσο θα στοιχίσει;

4) Υπάρχει ελληνική ατζέντα για την AMIGA. Πόσο κάνει και τι χρειάζεται για να τρέχει; Ανάφερέ μου και άλλα ελληνικά προγράμματα για την AMIGA 600.

5) Πόσο κοστίζει ένας σκληρός δίσκος 30 MB εσωτερικός για AMIGA 600;

6) Μπορώ να συνδέσω την οθόνη 1084S με τον ACRO και, αν ναι, πώς γίνεται αυτό;

7) Υπάρχει σε δισκέτα το λειτουργικό της AMIGA 1200;

Με εκτίμηση,

Αδαμάντιος Φλούσκος



Φίλε Διαμαντή,

Καταρχήν θα πρέπει να κατανοήσεις ότι μόνο μέσω του 2.0 η Amiga έχει τη δυνατότητα να κάνει boot από οποιοδήποτε drive περιέχει bootable δισκέτα. Ομως αυτό δεν σημαίνει ότι θα τρέξουν τα πάντα, χρησιμοποιώντας μόνο το δεύτερο drive. Ο λόγος είναι απλός. Μπορεί το παιχνίδι να ξεκινήσει (δηλαδή να ξεκινήσει το φόρτωμα από τη δισκέτα) όσο το λειτουργικό σύστημα της Amiga έχει τον έλεγχο. Ομως το παιχνίδι είναι πιθανόν να μην έχει κατασκευαστεί έτσι ώστε να δουλεύει ανεξαρτήτως drive. Οπότε, μπορεί, μόλις αναλάβει μόνο του να φορτώσει κάτι από τη δισκέτα, να την αναζητήσει στο εσωτερικό drive, όπου φυσικά δεν βρίσκεται, με αποτέλεσμα να κολλάει. Δεκάδες τέτοια παραδείγματα υπάρχουν, γι' αυτό μην πανικοβάλλεσαι. Στις ερωτήσεις σου τώρα:

1. Μια χαρά, τα παραπάνω συμπτώματα θα τα είχες με κάθε δεύτερο drive.

2. Μάλλον 1 MB (με εννοείς;), το οποίο θα σου στοιχίσει λίγο κάτω από 20.000 δρχ., ενώ αν ψάξεις σε FAST RAM (PCMCIA) το ποσό είναι μεγαλύτερο και από το διπλάσιο.

3. Δυστυχώς όχι, εκτός και αν είσαι ηλεκτρονικός...

4. Υπάρχει ελληνικός διευθυνσιογράφος (και μάλιστα τουλάχιστον 2-3 τίτλοι), αλλά δεν είναι πλέον απαραίτητο να ψάξεις για κάτι τέτοιο. Με τη βοήθεια του ελληνικού Workbench και με κάποιο Public Domain πρόγραμμα, μπορείς να κάνεις άριστα τη δουλειά σου. Αν παρακολουθείς τη στήλη Public Domain, ίσως βρεις κάτι που να σου κάνει.

5. Περίπου 30.000-35.000 δρχ.

6. Οχι.

7. Ναι. Και σε ROMS τώρα.

POWER USER



Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου εδώ και περίπου ένα χρόνο, και θα ήθελα να εκφράσω τα θερμά μου συγχαρητήρια για τη σπουδαία ύλη σου. Είμαι κάτοχος μιας A1200 εδώ και 5–6

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



μήνες και έχω κάποιες απορίες:

1. Τα γραφικά της A1200 ξεπερνούν τις δυνατότητες μιας κάρτας VGA ή μιας SVGA αντιστοίχως;

2. Αξίζει η αγορά ενός Multi-Scan Monitor και πόσο περίπου στοιχίζει αυτό;

3. Πόσο κοστίζει να βάλω επεξεργαστή 68030 στα 33 MHz με άλλα 4 MB; Θα μπορώ να εκτελώ όλες τις καλές λειτουργίες ενός καλού προγράμματος, όπως π.χ. Real 3D II, Cine-Morph, Scala Infochannel, Image FX κ.ά. με την αγορά αυτή;

4. Υπάρχει άλλο πρόγραμμα Morphing, εκτός από το Morph Plus και το Cine-Morph;

5. Πόσο στοιχίζουν περίπου ένας καλός ασπρόμαυρος και ένας καλός έγχρωμος εκτυπωτής;

6. Θέλω να βάλω ελληνικά FONTS με πολλά μεγέθη σε επεξεργαστές κειμένου, όπως το PageStream ή το Final Copy II, αλλά δεν μπαίνουν τα απλά FONTS και δυσκολεύομαι να βρω τα κατάλληλα. Πού μπορώ να βρω τέτοια FONTS;

7. Επειτα από το θέμα που διάβασα στο τεύχος 112, σχετικά με το κλείσιμο της Commodore, θα ήθελα να σε ρωτήσω αν η Amiga συνεχίσει να υποστηρίζεται για μεγάλο χρονικό διάστημα ακόμα.

ΥΓ: Συγγνώμη αν σε κούρασα με το γράμμα μου.

Με εκτίμηση,
Πάνος Μερέτης,
Γλυφάδα

!

Φίλε Παναγιώτη,

1. Ξεπερνούν κατά πολύ μιας απλής VGA και αρκετά αυτά μιας καλής S-VGA (όχι όμως μιας "υπέροχης" S-VGA)!

2. Φυσικά αξίζει, αν πρόκειται να ασχοληθείς με τους τίτλους που αναφέρεις! Οι τιμές αρχίζουν από 130.000 δραχμές.

3. Ολες τις λειτουργίες μπορείς να τις εκτελείς και με μια απλή επέκταση μνήμης, ενώ ίσως χρειαστεί -σπανίως- και FPU (68881 ή 68882), η οποία μπαίνει πάνω στην κάρτα μνήμης (συνήθως). Μια πολύ καλή κάρτα επιταχυντή ξεκινά από τις 150.000 δρχ. με 4 MB RAM.

4. Υπάρχουν κάποιοι Public Domain τίτλοι από όσο ξέρω, ενώ στοιχειώδεις μεταμορφώσεις με πολύ πιο απλό τρόπο μπορείς να κάνεις από DPaint και Brilliance. Πάντως, οι δύο τίτλοι που αναφέρεις είναι κορυφαίοι, ανεξαρτήτως συστήματος. Μερικά demo της ASDG και GVP μπορούν να σε πείσουν.

5. Μονόχρωμος 9-pin κάτω από 50.000 δρχ., ενώ έγχρωμος dot matrix, πάλι 9-pin, από 60.000 και άνω. Βέβαια, από ένα dot matrix δεν μπορείς να πάρεις καλές έγχρωμες εικόνες και, αν αυτός είναι ο στόχος σου, θα πρέπει να καταφύγεις σε έγχρωμους ink-jet που κοστίζουν τα διπλά.

6. Μπορείς να αγοράσεις το ελληνικό Workbench, το οποίο περιέχει δύο σειρές scalable fonts, ενώ διατίθενται και από μερικά καταστήματα.

7. Τουλάχιστον από εμάς, αλλά και πολλούς hardware και software κατασκευαστές, υπήρχε τέτοια πρόθεση, λόγω του μεγάλου κοινού της Amiga, ακόμα και αν η Commodore έκλεινε τελείως.

Μάλλον όμως δεν θα υπάρξει κανένα πρόβλημα, αφού το θέμα φαίνεται να διευθετήθηκε και μάλιστα η υπόθεση αποβαίνει προς όφελος της Amiga (προς το παρόν βασιζόμαστε σε φήμες, αλλά σύντομα θα ξέρουμε 100% τα αποτελέσματα). Τέλος, έχε υπόψη σου ότι κανένα γράμμα δεν μας κουράζει. Απλώς, αν είναι μεγάλο, μειώνονται οι πιθανότητές του να δημοσιευτεί... Δεν υπάρχει πιο ευχάριστη στήλη από αυτή της αλληλογραφίας!

COMPUTER GRAPHICS

?

Αγαπητό PIXEL,

Συγχαρητήρια για την ύλη σου. Θέλω να αποκτήσω έναν υπολογιστή (διαθέτω έως μισό εκατομμύριο), ο οποίος να είναι ικανός για το καλύτερο δυνατό morphing και για επεξεργασία εικόνας. Είμαι 16 ετών και έχω παρελθόν με μια A-500. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο φοβάμαι να πάρω ένα PC, επειδή, δηλαδή, έχει εχθρικό περιβάλλον. Ετσι λοιπόν:

1. Μήπως η A1200 είναι μια λύση;

2. Επειδή -παράλληλα- είμαι φανατικός gamer και ασχολούμαι με shoot'em up, arcade και adventures, κατέληξα στην A1200. Είναι σωστή η επιλογή μου;

3. Μπορεί η A-1200 να σταθεί δίπλα σε ένα 486DX-2-50 MHz, σκληρό κ.λπ.;

Τέλος, προτού ολοκληρώσω το γράμμα μου, πιστεύω ότι δεν ήταν σωστό να καταργήσεις τη στήλη PROGRAMMING.

Pixelάς για πάντα,
Δημήτρης

!

Φίλε Δημήτρη,

Εεεε, είπαμε, αλλά όχι και εχθρικό. Τα Windows δεν είναι πια και τόσο χάλια. Πάντως θα συμμεριστώ την άποψή σου στο θέμα του morphing. Η Amiga έχει φοβερά "εργαλεία". Στο Internet, σε κάποιο site εντόπισα animation (φυσικά έχει υποστεί περικοπές, τόσο για να το δει κάποιος σε απλή Amiga 1200 όσο και για λόγους όγκου), στο οποίο επιδεικνύονται μεταμορφώσεις αλά Terminator 2! Οχι απλά "προσωπάκια", τα οποία ήταν δεδομένα στην Amiga αρκετά προτού γίνει δημοφιλές το γνωστό video clip.

1. Είναι μια λύση όντως, ίσως η καλύτερη όσον αφορά σε αυτόν ο οποίος δεν θέλει εντελώς επαγγελματική χρήση. Στην τελευταία περίπτωση, θα χρειαστείς μια A4000/040 (ή 030 με κάρτα 68040) με 24-bit κάρτα γραφικών οπωσδήποτε.

2. Διάβασε για το Banshee AGA... Οσον αφορά στα adventures, θα πρέπει να παρατηρήσουμε τη σαφή υπεροχή των PCs.

3. Το 486DX2-50 είναι αρκετά πιο γρήγορο (όσον αφορά στην υπολογιστική ισχύ) από μια Amiga 1200 στην απλή της μορφή. Δεν είναι δύσκολο όμως να διαπιστώσει κάποιος ότι, ακόμα και συγκρινόμενη με ένα τέτοιο σύστημα, μία A1200 (οπωσδήποτε με FAST RAM και σκληρό δίσκο, αλλιώς έχουμε να κάνουμε με μια εξελιγμένη παιχνιδομηχανή με δυνατότητες computing) είναι ιδιαίτερα παραγωγική, λόγω λειτουργικού συστήματος, αλλά και έξυπνου software, που δεν χρειάζεται να φορτώσει τη CPU με τόνους "σαβούρα κώδικα", φαινόμενο συνηθισμένο πλέον στο λογισμικό για PCs (άρθρα σε μεγάλα παγκοσμίου φήμης περιοδικά, όπως BYTE κ.λπ., έχουν αναφερθεί εκτενώς στο θέμα). Εκτός αυτού, σε ένα 486DX-2/50 θα χρειαστείς αρκετά έξτρα, προκειμένου να δεις real time animation full-screen, όπως στην A1200, απευθείας από το δίσκο.

Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• του Γ. Κακαλέτρη



ABCDir 3.0
(AMIGA)



Οσο καλό και αν είναι το γραφικό interface της Amiga, ακόμα και στην έκδοσή του 3.0, δεν μπορεί να προσφέρει ό,τι θα προσέφερε ένας επεξεργαστής γραμμής εντολών (CLI ή SHELL κ.λπ.). Από την άλλη, ο τελευταίος δεν προσφέρει την ευχρηστία του GUI (Workbench). Μια γέφυρα μεταξύ των δύο "κόσμων" (οι οποίοι μπορούν να συνυπάρχουν σε απόλυτη αρμονία στην Amiga) αποτελούν τα directory utilities, όπως για παράδειγμα το δημοφιλές Directory Opus, το Directory Master κ.λπ.

Το ABCDir, αν και όχι ολοκληρωμένο ακόμα, αποτελεί μια εναλλακτική λύση για όσους αναζητούν καλούς τίτλους στο χώρο του "δωρεάν software".

Τα πλεονεκτήματα, που επικαλείται το ABCDir έναντι των άλλων PD/Shareware προγραμμάτων, είναι τα εξής:

Δυνατή χρήση των σχολίων, τα οποία αυτόματα εμφανίζονται, καθώς ο δείκτης του ποντικιού περνά πάνω από κάποιο filename. Δυνατό σύστημα αναγνώρισης ειδών αρχείων και διεκπεραίωση αντίστοιχων εντολών.

Απλό στη χρήση, πολύ γρήγορο, βολική διάταξη στην οθόνη. Ενσωματωμένο shell για κάθε στιγμή που ο χειριστής θα νιώσει την ανάγκη του.

Χειρισμός συμπιεσμένων LHA αρχείων ως απλά directories. Και μόνο η τελευταία αυτή λειτουργία του είναι αρκετή για να το βάλει στο στόχαστρο πολλών χρηστών, όμως το ABCDir, αν εξαιρέσει κανείς δύο μεγάλα του bugs, αποτελεί γενικότερα ένα πολύ καλό εργαλείο. Αν μάλιστα εισαχθούν και όσα υπόσχεται ο δημιουργός του για τις επόμενες εκδόσεις του, τότε θα αποτελεί μια ολοκληρωμένη λύση για το χειρισμό δίσκων που φιλοξενούν εκατοντάδες αρχεία.

PrintManager 2.0
(AMIGA)



Αυτό το πρόγραμμα είναι κάτι το οποίο πραγματικά λείπει από την επίσημη έκδοση του λειτουργικού συστήματος της Amiga και δεν θα έπρεπε, αφού έχουμε να κάνουμε με ένα πολυδιεργασιακό περιβάλλον, όπου ο εκτυπωτής δεν είναι "ιδιοκτησία" κάποιου προγράμματος. Ο PrintManager αναλαμβάνει να οργανώσει την έξοδο προς τον εκτυπωτή του συστήματος μια και καλή, δίνοντας λύση σε ένα πλήθος προβλημάτων και απαιτήσεων.

Πρώτα, όμως, ας περιγράψουμε τη λειτουργία του: Αφού φορτωθεί το πρόγραμμα, παρακολουθεί τις κλήσεις προς την παράλληλη ή τη σειριακή θύρα (ανάλογα με το ποια έχει επιλεχθεί) και "συλλαμβάνει" όσες αναφέρονται στον εκτυπωτή. Το πρόγραμμα, που προσπαθεί να εκτυπώσει, δεν αντιλαμβάνεται τη διαφορά και νομίζει ότι τα πάντα "βαίνουν καλώς", με αποτέλεσμα να στέλνει όλο το έγγραφο (κείμενο ή εικόνα) και να επιστρέφει στην κανονική λειτουργία του.

Εν τω μεταξύ, ο PrintManager έχει συλλέξει το συνολικό περιεχόμενο της εκτύπωσης, όπως αυτό θα κατευθυνόταν στον εκτυπωτή (δηλαδή μετά τη μετάφραση του από την printer.device, αν η εκτύπωση είχε γίνει μέσω prt:), και το φυλά στη μνήμη καθώς και στο δίσκο, ώστε να αποφευχθεί

Public Domain

πιθανή απώλειά του. Τώρα, ο χρήστης μπορεί να επιλέξει, από το σύνολο των εγγράφων που έχουν συγκεντρωθεί στον PrintManager, ποια θα εκτυπωθούν καθώς και με ποια σειρά, να βάλει κάποια να περιμένουν ή και να επιλέξει νέα κείμενα (όχι μέσω κάποιου άλλου προγράμματος αλλά φορτώνοντάς τα), απλά text αρχεία ή προηγούμενα RAW αρχεία εκτύπωσης (θα δούμε αμέσως παρακάτω περί τίνος πρόκειται) και να τα εκτυπώσει.

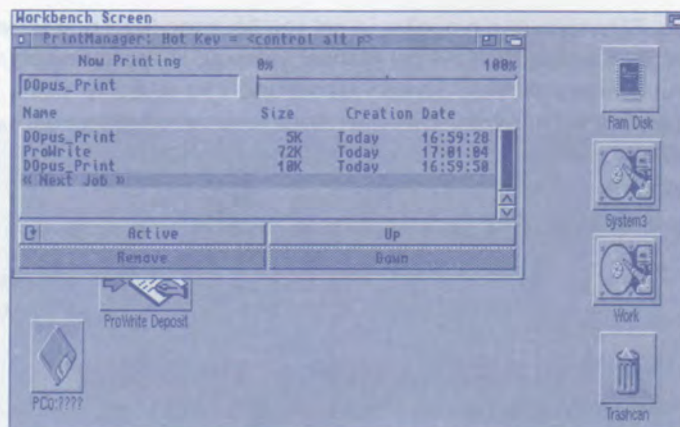
Ταυτόχρονα, εμφανίζεται ένδειξη για το πού βρίσκεται η διαδικασία. Η εκτύπωση νέων αρχείων γίνεται με δύο τρόπους: μέσω file requester από την εντολή Print στα μενού ή με το σύρσιμο εικονιδίων μέσα στο παράθυρο του PrintManager.

Μια πολύ σημαντική εργασία του PrintManager είναι η αντικατάσταση του δύσχρηστου CMD. Δηλαδή, μπορεί να σώσει ό,τι παγίδεψε από την παράλληλη (ή τη σειριακή) θύρα σε κάποιο αρχείο τύπου RAW data. Αυτό δίνει τη δυνατότητα να εκτυπωθεί το περιεχόμενο του αρχείου σε οποιονδήποτε υπολογιστή (ακόμα και ασύμβατο με Amiga, όπως για παράδειγμα PC), χωρίς την απαίτηση ύπαρξης κάποιου ειδικού προγράμματος.

Απλώς, το αρχείο αντιγράφεται στη μονάδα του εκτυπωτή (π.χ. copy data.raw prn: μέσα από το MS-DOS).

Συνοψίζοντας, λοιπόν, ο PrintManager δίνει λύση στα εξής:

- Ρύθμιση προτεραιοτήτων στην εκτύπωση.
- Απελευθέρωση προγραμμάτων από την αναμονή της εκτύπωσης.



- Ασφάλεια στα εκτυπωνόμενα δεδομένα.
- Εύχρηστη μεταφορά αρχείων εκτύπωσης σε άλλους υπολογιστές.
- Εύχρηστο εργαλείο για την εκτύπωση plain ASCII αρχείων. Για να χρησιμοποιηθεί, απαιτούνται το λειτουργικό 2.04 και άνω, καθώς και η ύπαρξη της spool.device στο DEVS: (δίνεται μαζί με τον PrintManager).

Ο PrintManager δεν διατίθεται εντελώς δωρεάν. Ανήκει στα shareware και ο Nicola Salmoria από την Ιταλία ζητά 20 δολάρια για τη νόμιμη χρήση του. Αναμφίβολα, θα έπρεπε να δίνεται μαζί με κάθε Amiga. Εξάλλου, δίνονται άλλα άχρηστα εργαλεία...

EditKeys 1.4

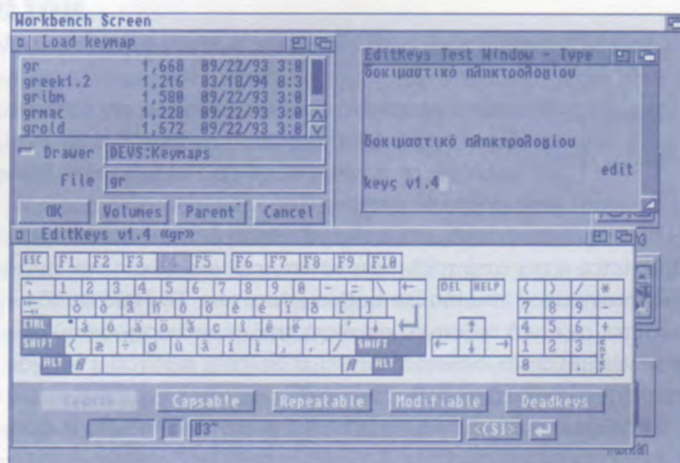
(AMIGA)



Είναι γνωστό σε όλους ότι η διάταξη του πληκτρολογίου της Amiga μπορεί να τροποποιείται με τη χρήση των αρχείων χαρτογράφησής του, των KeyMap files, τα οποία καλούνται από προγράμματα, όπως SetMap, SetKeyboard, Input Preferences (WB 2.04+).

Το EditKeys αναλαμβάνει, κάτω από τις εντολές του χειριστή, να δημιουργήσει ένα keymap αρχείο, ανάλογα με τις προτιμήσεις του. Δηλαδή, καθορίζεται τι θα εμφανίζεται κατά το πάτημα συγκεκριμένων πλήκτρων (π.χ. χαρακτήρας ή ακόμα και ολόκληρη σειρά κειμένου, συνδυασμοί πλήκτρων κ.λπ.).

Επειδή εκ πρώτης όψεως αυτό ακούγεται πολύ μπερδεμένο, το αναλυτικό εγχειρίδιο, που συνοδεύει το EditKeys, αναλαμβάνει να ξεδιαλύνει το μυστήριο γύρω από τη δομή του πληκτρολογίου και την αντιμετώπισή του από το σύστη-



Public Domain

μα. Εξηγείται όλη η ορολογία επί του θέματος (κάτι που μόνο στο Amiga ROK Kernel Manual γίνεται). Η τροποποίηση του πληκτρολογίου γίνεται μέσα από ένα κλασικό user-interface για προγράμματα του είδους, όπου σχεδιάζεται όλο, ενώ τα πλήκτρα του μπορούν να ενεργοποιηθούν με το ποντίκι ή με ένα πάτημά τους.

Μαζί με το EditKeys δίνεται και το LoadKeymap, ένας εναλλακτικός τρόπος επιλογής του χάρτη πληκτρολογίου. Ο David Kinder, συγγραφέας του EditKeys (το οποίο είναι εξ ολοκλήρου γραμμένο σε Assembly), εγγυάται ότι το πρόγραμμά του τρέχει κάτω από όλες τις εκδόσεις του λειτουργικού της Amiga, από 1.3 και άνω.

AssignManager v. 1.24

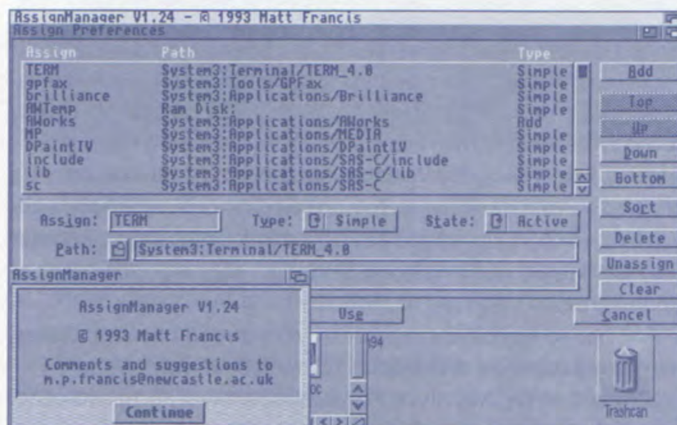
(AMIGA)



Οποιος έχει σκληρό δίσκο, θα έχει προσέξει πόσο συχνά απαιτείται να τροποποιεί τα αρχεία startup-sequence ή user-startup και να προσθέτει νέα assignments ή να αφαιρεί τα άχρηστα. Το Assign Manager αποτελεί ένα εργαλείο, το οποίο υπόσχεται να θέσει τέλος στις τροποποιήσεις των παραπάνω αρχείων. Με ένα μόνο πρόγραμμα, μέσω ενός πολύ εύχρηστου περιβάλλοντος με gadgets, μπορεί κανείς να προσθέσει ή να αφαιρέσει τα ονόματα που θέλει και να τα αποθηκεύσει ώστε να ενεργοποιούνται αυτόματα κάθε φορά που ξεκινά το σύστημα, με την κλήση μόλις μίας εντολής: ASSIGNS USE.

Εκτός των απλών assignments, το AssignManager μπορεί να χειριστεί και κάποιες παραμέτρους της εντολής assign, καθιστώντας το ακόμα πιο δυνατό υποκατάστατό της.

Το AssignManager απαιτεί 2.04 και άνω λειτουργικό σύστημα, ενώ ένα καλό μέρος για να τοποθετηθεί είναι το συρτάρι Prefs. Δημιουργός του είναι ο Matt Francis και ανή-



κει στα giftware, δηλαδή δεν απαιτείται κανένα χρηματικό ποσό για τη χρήση του, αλλά η αποστολή κάποιου δώρου στο συγγραφέα του... Μια κάρτα από ελληνική θάλασσα νομίζω ότι είναι ό,τι καλύτερο για τέτοιες περιπτώσεις!

HOLD 1.43b

(AMIGA)



Πρόκειται για ένα ιδιόμορφο utility, το οποίο πρόκειται να σας "λύσει τα χέρια", αν δεν τα πάτε πολύ καλά με το ποντίκι σας. Το Hold εκτελεί δύο διαφορετικές λειτουργίες.

Η πρώτη είναι η αυτόματη ενεργοποίηση όποιου παραθύρου βρίσκεται κάτω από το δείκτη του ποντικιού, χωρίς την ανάγκη πατήματος του mouse button μέσα του. Το Hold αποδεικνύεται σχετικά "έξυπνο" σε αυτή την περίπτωση, αφού περιμένει μέχρι να ακινητοποιηθεί ο δείκτης προτού ενεργοποιήσει το σωστό παράθυρο.

Η δεύτερη λειτουργία είναι το "πάγωμα" του mouse button με ένα και μόνο χτύπημα. Δηλαδή, για να ψάξει κανείς μέσα στα μενού αρκεί να πατήσει μία φορά το δεξιό πλήκτρο του ποντικιού και αυτό θα συμπεριφέρεται σαν να είναι συνεχώς πατημένο. Ενα δεύτερο πάτημά του πάνω από τη σωστή επιλογή θα αντιστοιχεί σε απελευθέρωσή του. Και σε αυτή την περίπτωση το Hold δρα έξυπνα, αφού μπορεί κανείς να χειριστεί κανονικά τα μενού αγνοώντας την ύπαρξή του. Το Hold ξεκινά από το CLI με την κλήση Hold [-a] [-h] [-q] [?] όπου a απενεργοποιεί την αυτόματη επιλογή των παραθύρων, h το πάγωμα του δεξιού mouse button και q για να φύγει το πρόγραμμα από τη μνήμη.

Καλογραμμένο πρόγραμμα που καταφέρνει να δουλεύει με όλες τις εκδόσεις του AmigaDOS, από τον Bruno Costa.

Public Domain

ARC Handler

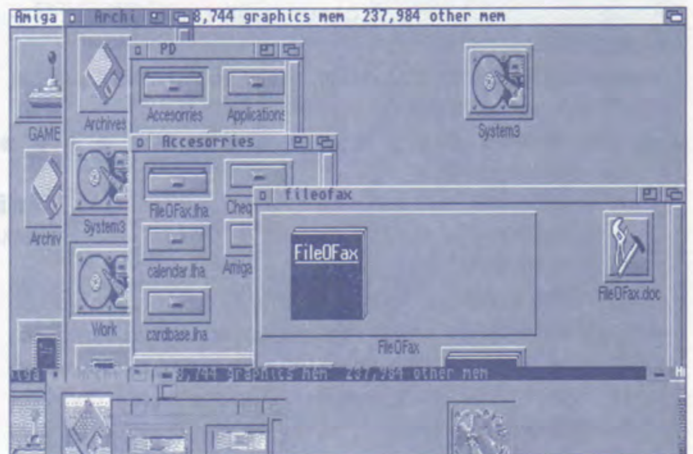
(AMIGA)



Οποιος ασχολείται με συμπιεσμένα αρχεία θα βρει πολύ εύχρηστο τον εναλλακτικό τρόπο χειρισμού τους που προσφέρει το ARC Handler. Το πρόγραμμα αυτό εργάζεται με σχεδόν μηδενικό front end. Μετά το τρέξιμό του εμφανίζεται στην οθόνη του Workbench ένα εικονίδιο με το όνομα Archives. Ψάχνοντας κάποιος μέσα του θα δει ότι δουλεύει κανονικά όπως το Workbench, δηλαδή περιέχει όλους τους δίσκους που εμφανίζονται στο Workbench. Αν προσπαθήσει μάλιστα να ανοίξει κάποιον από αυτούς θα δει τα περιεχόμενά του με το γνωστό τρόπο των εικονιδίων. Φαινομενικά δεν υπάρχει άλλη διαφορά πέραν ενός bug, που εμφανίζει συνεχώς στην οθόνη το εικονίδιο του ίδιου του προγράμματος. Εντολές όπως SHOW ALL FILES κ.λ.π δουλεύουν απόλυτα φυσιολογικά και τη διαφορά δεν θα την προσέξει κανείς, αν δεν μπεί σε ένα συρτάρι με συμπιεσμένα αρχεία. Σε αυτή την περίπτωση τα πράγματα αλλάζουν και τα αρχεία απεικονίζονται σαν συρτάρια, με αποτέλεσμα να μπορεί να μπεί κάποιος μέσα και να βρει όποιο αρχείο θέλει και να το χειριστεί.

Εδώ, προς το παρόν, υπάρχουν κάποιοι περιορισμοί. Μπορείτε δηλαδή να τρέξετε κάποιο πρόγραμμα κανονικά ή να διαβάσετε date από το συμπιεσμένο αρχείο, όμως δεν μπορείτε να γράψετε κάτι νέο.

Πρόκειται για την πιο εύχρηστη προσέγγιση στο θέμα των



συμπιεσμένων αρχείων, η οποία προς το παρόν συνεργάζεται μόνο με αρχεία LHA, LZH. Αυτό δεν αποτελεί μεγάλο περιορισμό, όπως δεν αποτελεί αξεπέραστο πρόβλημα και το γεγονός ότι δεν τροποποιεί τα αρχεία. Οπως είναι φυσικό, δεν είναι απαραίτητη η χρήση του Workbench για να εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητές του, αφού γίνεται διαθέσιμο σε κάθε εφαρμογή μέσω του ονόματος ARCHIVES: σαν volume name. Το πολύ καλό αυτό εργαλείο είναι δημιουργία του Rafael D'Halleweyn από το Βέλγιο.

MultiUser FileSystem

(ATARI ST)



Μήπως χρησιμοποιούν τον υπολογιστή σας πολλοί χρήστες και τα αρχεία σας συχνά χάνονται; Μήπως έχουν πρόσβαση στον υπολογιστή σας "περίεργα" μάτια, τα οποία δεν θα θέλατε να έχουν τη δυνατότητα να διαβάσουν τα αρχεία σας και να τα τροποποιήσουν ή να τα χρησιμοποιήσουν;

Υπάρχει, λοιπόν, μια λύση, χωρίς να "διαλύσετε" το λειτουργικό σας σύστημα και χωρίς να χρειαστεί να είστε κυρίαρχος ανέμων και πνευμάτων! Η λύση είναι το πακέτο που ονομάζεται MultiUser FileSystem και έχει ως σκοπό να σας δώσει ένα σύστημα αρχειοθέτησης των δίσκων σας, όπου μόνο εσείς θα έχετε πρόσβαση ή, εν πάση περιπτώσει, καθένας θα έχει το δικό του χώρο να "παίζει" και τις δικές του δικαιοδοσίες σε ό,τι κυκλοφορεί στο σύστημα...

Πώς λειτουργεί αυτό: Από το hard disk toolbox (το πρόγραμμα εγκατάστασης των σκληρών δίσκων), μέσω των advanced options, αλλάζετε το file system του σκληρού σας δίσκου σύμφωνα με τις ακριβείς και κατατοπιστικές πληροφορίες του πακέτου.

Αγνοείτε τις οδηγίες του προγράμματος ότι θα χάσετε τα δεδομένα του δίσκου σας (αφού τελικά δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο, όπως κατέληξα με την εμπειρία μου, αν και καλό θα ήταν ένα backup) και σε λίγο έχετε ένα δίσκο που φαινομενικά δουλεύει όπως προηγουμένως...

Ομως, μια σειρά από utilities που δίνονται με το MultiUser FileSystem είναι αυτά που κάνουν τη διαφορά. Ετσι, μπορείτε να δηλώνετε κάποιο όνομα όταν ανοίγετε τον υπολογιστή σας (μέσω της εντολής login) και να καθορίζετε το εάν

Public Domain

θέλετε όσα δημιουργεί στο εξής να είναι προσβάσιμα από τους άλλους. Φυσικά, μπορούν να υπάρχουν πολλοί χρήστες με δικά τους ονόματα και passwords και να μη συγχέονται οι δικαιοδοσίες, ενώ ένας από όλους (root) έχει τη δυνατότητα να χειρίζεται τα πάντα.

Με τη βοήθεια προγραμμάτων, όπως το AuxShell, μπορεί να δώσει μια υπέροχη και σίγουρη πλατφόρμα για συστήματα με πολλούς χρήστες.

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα για τους απαιτητικούς Amiga users και ιδίως για όσους έχουν προβλήματα ανασφάλειας! Απαιτεί OS 2+, ενώ στην καλύτερή του βρίσκεται κάτω από το 3.0+.

Inf 1.32

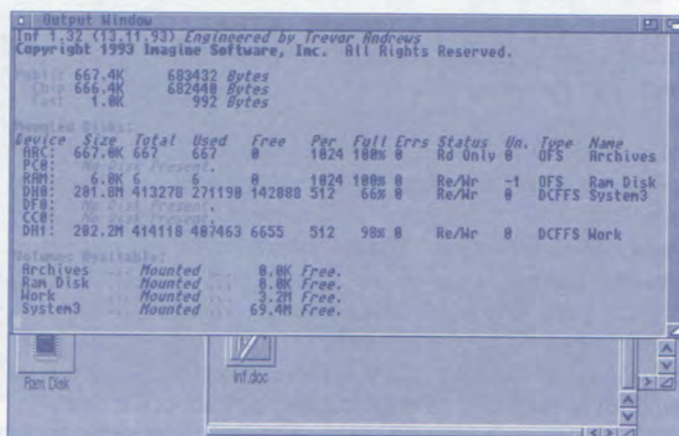
(AMIGA)



Αν νομίζετε ότι η εντολή info δεν δίνει αρκετές πληροφορίες για το τι συμβαίνει σε ένα δίσκο, τότε η inf 1.32 αποτελεί μια πολύ καλή εναλλακτική λύση. Συγκεκριμένα, οι πληροφορίες που δίνονται από αυτό είναι:

- Το μέγεθος της ελεύθερης και δεσμευμένης μνήμης είτε CHIP είτε FAST.
- Μονάδες του συστήματος και πληροφορίες για την καθεμία, όπως όνομα, file system, λάθη, blocks κ.λ.π Αυτό ξεπερνά τα όρια των απλών δίσκων.
- Πληροφορίες για τους εγκατεστημένους δίσκους.

Η παρουσίαση των αποτελεσμάτων γίνεται αρκετά καλύτερα από την info και η κλήση της επιτελείται μέσα από το CLI (SHELL ή υποκατάστατα) ενώ ως μοναδική παράμετρο μπορεί να δεχτεί το όνομα της μονάδας που θέλει κάποιος να εξετάσει. Δημιουργός του inf η Imagine Inc. Συνίσταται σε όσους θέλουν εναλλακτικές λύσεις για τις εντολές του AmigaDOS.



Term 3.2

(ATARI ST)



Δεν πρόκειται για την πιο πρόσφατη έκδοση του Term, αλλά για μία από αυτές που δουλεύουν άψογα, για όσους θέλουν ένα πρόγραμμα επικοινωνίας που να έχει τα πάντα!

Το πρόγραμμα είναι γραμμένο με τα 2.0 και 3.0 κατά νου, με αποτέλεσμα να απαιτεί ένα από αυτά. Βασισμένο σε τεράστια μενού με πολλές επιλογές, τα οποία οδηγούν σε παράθυρα με νέες, καταφέρνει παρ' όλα αυτά να αποτελεί ένα εύχρηστο και προπαντός πλήρες πρόγραμμα επικοινωνίας. Παράμετροι οθόνης γραμματοσειρών, πληκτρολογίων και χαρτών μετάφρασης, που δημιουργούνται όπως ο χρήστης επιθυμεί, υποστήριξη στις xpr σταvδαρδβιβλιοθήκες της Amiga που υποστηρίζουν όλα τα πρωτόκολλα επικοινωνίας, με χρήση AREXX και ειδοποιήσεις ακόμα και με τη χρήση φωνής είναι μερικά από τα πολλά "καλούδια" του TERM. Υποστηρίζει και επικοινωνία με 115 KBps, ενώ δεν περιορίζεται στα πενιχρά 4800 του JR Comm, όταν ο υπολογιστής δεν έχει fast RAM (αντίθετα, καταφέρνει και 57.600 bps).

Χωρίς υπερβολή, το TERM είναι ένα "διαμάντι", που θα πρέπει να έχει κάθε οπαδός των τηλεπικοινωνιών! Υπάρχει έκδοση ειδική για 68030, ώστε να εκμεταλλεύεται κάθε δυνατότητα της κεντρικής μονάδας επεξεργασίας, ειδικά στους μεγάλους ρυθμούς μεταφοράς δεδομένων, ενώ 1 MB RAM είναι η ελάχιστη μνήμη που απαιτείται, αν και όχι αρκετή για όλες τις δυνατότητές του.

COMPUTERS

M&M COMPUTER SHOP. ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ AMIGA 500/600/1200. PC 386/486. ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟ SERVICE. ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΤΗΛ.: 6432424.

SOFTWARE

AMIGA SOFTWARE: Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ. Ταχύτατη εξυπηρέτηση περιοχών πλησίον σταθμών ΗΣΑΠ. Αντικαταβολές - συνδρομές. Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκη 56. Τηλ.: 8315442.

***** AMIGA MEGA SOFTWARE *****
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 50 δρχ. και επιλεκτικές. Diskgames 250 δρχ. ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ. ΔΩΡΟ ΕΚΠΛΗΞΗ ΣΕ ΟΛΟΥΣ. Παναγιωταρέας Πάνος, Λεβαδείας 5, Γουδί Αμπελόκηποι. Τηλ.: 7779986 (Πάνος), 2318464 (Σούλα).

AMIGA. Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι σε προγράμματα και παιχνίδια τώρα στη Θεσ/νίκη με 300 δρχ. Επισκευές, joystick, πωλούνται περιφερειακά. Μίχος Γεώργιος, Αγ. Στρατιώτη 119. Τηλ.: (031) 660056 (καθημερινά 5-7 μ.μ.).

***** DIGITAL** AMIGA ***
Τώρα με πολύ χαμηλότερες τιμές: Gamedisk = 250, Applicationdisk = 300, σε επώνυμες δισκέτες!!
- Δωρεάν πλήρως ενημερωμένος κατάλογος σε LASER εκτύπωση.
- Η μεγαλύτερη συλλογή: 12.000 disks!!
- Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών.
- Καινούριες παραλαβές για A1200.
- 100% αξιοπιστία στην εγγραφή.
- Ενισχυμένη ταχυδρομική συσκευασία.

Μάρρης Αγγελος, Τ.Θ. 53034, 142 10 Ν. Ιωνία Αττικής. Τηλ.: 2876306 - 2876251.

AMIGASTATIONPD: A500 - 1200: Utilities, Demos, Ham-Ham8 Pics, Music, Demomaker2 (ελλ. οδηγίες), Fredfish, VIDEOCOLLECTION (γάμοι, εκδηλώσεις), SOUND TRACKER (15 disks - ελλ. οδηγίες), VIDEOBACKUP (ελλ. οδηγίες), Hackingtools, Crunchers, Hardware αντιγραφικά, κλειδωτήρια, τροφοδοτικά. Θεόφιλος. Τηλ.: 8617222 (7-9 μ.μ.).

AMIGA WORLD. Gamedisk 300 δρχ. Συνδρομή 180 δρχ. + disks. 100 gamedisks 20.000 δρχ. Δισκέτες από 90 δρχ. HARD DISKS 400 MB + Kit + τοποθέτηση + παιχνίδια 125.000 δρχ. Θωμάς Νικολαΐδης, Θεμιστοκλέους 66. Τηλ.: 9833299.

***** DIGITAL** PC ***
Gamedisk = 350, Applicationdisk = 450, σε επώνυμες δισκέτες!! - Δωρεάν πλήρως ενημερωμένος κατάλογος σε LASER εκτύπωση.
- Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών.
- 100% αξιοπιστία στην εγγραφή των προγραμμάτων.
- Συνδρομές σε Streamer, DAT 4mm, δισκέτες.
- Ενισχυμένη ταχυδρομική συσκευασία.

Μάρρης Αγγελος, Τ.Θ. 53034, 142 10 Ν. Ιωνία. Τηλ.: 2876306 - 2876251.

***** AMIGA *****
1. ΕΠΩΝΥΜΗ + GAME, UTILITY 250.
2. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά.
3. Παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ.
4. JOYSTICKS, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ, DRIVES.

Σινανάς Κώστας, Δράμας 143, 104 43 Σεπόλια. Τηλ.: 5137814.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ** - AMIGA - SOFTWARE ***
* GAME + ΕΠΩΝΥΜΗ 250 δρχ.
* ΕΠΑΡΧΙΑ 200 δρχ.
* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές παντού!
* SUPER συνδρομή 5.000!
* Συνδρομές σε video κασέτα!
* VIDEOBACKUP 10.000!
* Προσφορές για ποσότητες!
* ΔΩΡΕΑΝ κατάλογοι!
* Δισκέτες 720-1.44!
Στεργίου Βασίλης, Μακαρίου 82, 131 23 Ν. Λιόσια. Τηλ.: 5012307.

IRON SOFT - AMIGA GAMES. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ εγγραφή σε επώνυμη μόνο με 250 (150) δρχ. Δωρεάν κατάλογος. Ταχεία παραλαβή. Δημήτρης Γκούτσης, 410 02 Αγ. Κωνσταντίνος, Λάρισα. Τηλ.: (041) 288704.

GREEKLINE/MYSTIC GROUP.
Στην προσπάθειά μας να προσφέρουμε ακόμη περισσότερα στην AMIGA - Games Soft. Demos - προς τους πελάτες και συνδρομητές μας, με τη βοήθεια της MYSTIC WHQ ή LSD/WHQ, ανοίξαμε την πρώτη BBS Ami expe Expo στην Ελλάδα στα πρότυπα των WORDHQ Elite.
Ολοι οι πελάτες και συνδρομητές μας είναι ευπρόσδεκτοι σε αυτή. Greekline/Mystic. Νίκος, τηλ.: 2822141, 2846349. Δημήτρης, τηλ.: 9411452, 9308618. WE LOOKING FOR 7 NEW MEMBERS. ΞΕΧΑΣΤΕ ΤΗ ΛΕΞΗ ΓΡΗΓΟΡΑ!!

KS CLUB.
AMIGA Gamedisk 200 δρχ. PC Gamedisk 350 δρχ. Συνδρομές - Αντικαταβολές. Κώστας Καστρίτης, Δερβενακίων 19, 201 00 Κόρινθος. Κώστας - Σπύρος. Τηλ.: (0741) 85546.

PC - Games + Utilities.
Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Game + Disk = 500 δρχ. Τώρα παραλαβές κάθε εβδομάδα από τρία γκρουπ. Αντικαταβολές παντού, παράδοση κατ' οίκον. Συνδρομές σε tape. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17. Τηλ.: 5983717, 5987587.

Amiga Games + Utilities.
Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Game + Disk = 300 δρχ. Αντικαταβολή παντού, πα-

ράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17. Τηλ.: 5987587, 5983717.

PC Games + Disk = 250 δρχ. Amiga Game + Disk = 150 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Παράδοση κατ' οίκον. Αναγνωστόπουλος Κώστας, Ιππόνακτος 16, Νίκαια. Τηλ.: 5314051.

***** EKTOR SOFT *****
AMIGA - PC SOFTWARE. Τεράστια συλλογή GAMES, UTILITIES, συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 5.000 δρχ.! Τώρα και σε ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ!!! ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ! ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3,5 ιντσών από 98 δρχ. ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ HARDWARE: Amiga 1200: 115.000 δρχ. Amiga 600: 67.000 δρχ. Amiga CD-32: 110.000 δρχ. VideoBackup System: 15.000 δρχ. Επίσης, ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ computers & περιφερειακών. ΚΑΨΟΥΛΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ, ΟΥΙΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21, Π. ΚΟΛΙΑΤΣΟΥ, ΑΘΗΝΑ. Τηλ. (και fax): 8612475.

AMIGA. 30 ελληνικά: πελατολόγια, ετικετογράφοι, αποθήκη, ταμειακής, έσοδα-έξοδα, φωτογράφων. Σκληροί 1200, SAMPLER, MIDI, VIDEODIGI, VIDEOBACKUP, SERVICE. Γρηγοριάδης Ιάκωβος, Διονύσου 4, Πλατεία Κέννεντυ, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6852730.

Φίλοι της Amiga, εσείς που πουλάτε παιχνίδια δεν χρειάζεται να πηγαίνετε πια στους πελάτες μας για να πάρετε φθηνή συνδρομή. Ελάτε κατευθείαν σε εμάς. Τηλεφωνήστε στο Λούη, στο 7221531. Γιατί γίνεστε οι καλύτεροι, μόνο αν συνεργάζεστε με τον πιο γρήγορο. Λοΐζος Λοΐζος, Αναλήψεως 15, Βύρωνας.

AMIGA 500, 1MB MONITOR PHILIPS C. 2 JOYSTICKS MAXAN MODEM 1200. ΒΙΒΛΙΑ, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. 120.000 δρχ. ΜΑΝΩΛΙΤΣΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΚΥΚΛΑΔΩΝ 25Β, 153 41 ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ. ΤΗΛ.: 6510419.

AMIGA VISION CLUB. GAMEDISK 250, συνδρομή 50 δρχ. ΔΩΡΕΑΝ παράδοση σπίτι. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. ΓΡΗΓΟΡΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχίας. Αλεξανδρόπουλος Διονύσιος, Ευζώνων 119, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6847653.

AMIGA. Πλουσιότατη συλλογή. Συνεχής ενημέρωση. Gamedisk = 220. Συνδρομές = 50. Περιφερειακά. Δισκέτες. Παράδοση στο σπίτι. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λεωφ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

*** ELECTRON ***
ΕΠΙΣΤΡΕΨΑΜΕ!!! AMIGA, SEGA, NINTENDO
- Δωρεάν ηλεκτρονικός κατάλογος.
- Αυθημερόν TURBO παραδόσεις.
- Πανελλαδικές NITRO αποστολές.
- Πάμφθηνες συνδρομές.
- Δισκέτες από 90 δρχ.!

*** ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ***
CD32 = 89.000!, VIPER030 = 70.000!, ΣΚΛΗΡΟΣ ΕΞ. 125MB = 45.000 - 340MB = 80.000 - 540MB = 99.000!, EXDRIVE KIT = 23.000, JOY PACMAN = 6.500!, MONITOR TV SCART (AMIGA) = 70.000, MICROVITEC MULTISYNC MONITOR = 123.000, SAMPLER D558+ = 25.000, AMIGA CD CONTROLLER + CD SONY = 59.000!, SEGA MD = 49.000 + 1 GAME!, JAGUAR = 105.000, MULTI CD SEGA = 129.000!
*** AMIGA = όχι μόνο παιχνίδια: Περάστε για δωρεάν επίδειξη. Νίκος - Νεκτάριος, Πραξιτέλους 197, Πειραιάς. Τηλ.: 4532098 (11 π.μ.-2 μ.μ. και 6-10 μ.μ.).

Amiga games από 200 δρχ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ σε 1 ΩΡΑ. MANUALS. Προγράμματα για επαγγελματίες HARDWARE. Τσιάκαλος Μίλτος, Γκύζη 12. Τηλ.: 6447595, 6431360.

AMSTRAD 6128: Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια, προγράμματα. Επισκευές. Drives 5,25. Παράδοση στο σπίτι. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λεωφ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

Computers ICE. DX66/4MB=180.000, μνήμη 1MB=9.950, color monitors=60.000,morherboards 486DX/66=100.000, δίσκοι 420MB=59.000/540=80.000, CDROM=45.000 ΤΗΛ.: 9337364.

PC Games! Gamedisk=350 σε Sony, συνδρομές σε tape/CD=2.000, CDROM εγγραφές=7.000! Παράδοση αυθημερόν, μεγάλες προσφορές σε computers κάθε βδομάδα. ΤΗΛ 9318228

Amiga Club! Συνδρομή σε Verbatim 160! Επιλογή σε Verbatim 230. Amiga1200=105.000, σκληροί δίσκοι 210MB=47.000/420=60.000. ΤΗΛ.: 9318228

Αγιοι Ανάργυροι Amiga Gamedisk 250 δρχ. Περιφερειακά - δισκέτες - joystick. Ταχύτατη παράδοση. Ανδρέας Φευγάς, Κρυστάλλη 7, Αγ. Ανάργυροι. Τηλ.: 2316389.

*** Περιστέρι** Amiga Club *
Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA!!!
Παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ, αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!! Αντωνόπουλος Μανώλης, Ελλης 131. Τηλ.: 5743080.

***** AMIGA - PC COLECTION CLUB*****
Τα πάντα από games, utilities, demo, amigagame disks 250 δρχ - Συνδρομές
PC Game disk 400 δρχ. NAME
Συνδρομές φθηνές 3.000 δρχ. TAPE
Αντικαταβολές EXPRESS
Δισκέτες name-no name
Γιώργος, τηλ.: 2314220.

ΓΕΝΙΚΑ

COMPUTERS μαθήματα για μαθητές και φοιτητές. ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ για ενηλίκους (βραδινά). SAPPHO SOFT. Πληροφορίες: Μπότσαρη 9, Γλυφάδα. Τηλ.: 8981306.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11τεύχη).
Τιμή τεύχους: 800 δρχ.
❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 7.900 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 7.000 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ. ....)
❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 12.000 δρχ.
❑ Έστειλα την επιταγή Νο .... με το ποσό των ....δρχ.
❑ Χρεώστε το ποσό των .... στην κάρτα μου
❑ VISA ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
❑ MASTERCARD ❑ DINERS
❑ EUROCARD
(Αριθμός κάρτας...Ημ/νία λήξεως..................)

ΕΚΠΤΩΣΗ **10%**

Υπογραφή ....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

....

Τ.Κ. ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ.......................................ΗΛΙΚΙΑ......................................

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ....

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________
Τ.Κ. __________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ __________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

❑ **Computers**
❑ **Software**
❑ **Περιφερειακά**
❑ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________
ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ __________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ __________ ΤΗΛ. __________
ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________________ ΗΜ/ΝΙΑ __________

❑ Χρεώστε το ποσό των...............δρχ. στην κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

Αριθμός κάρτας.. Ημ/νία λήξεως......................

Υπογραφή..

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

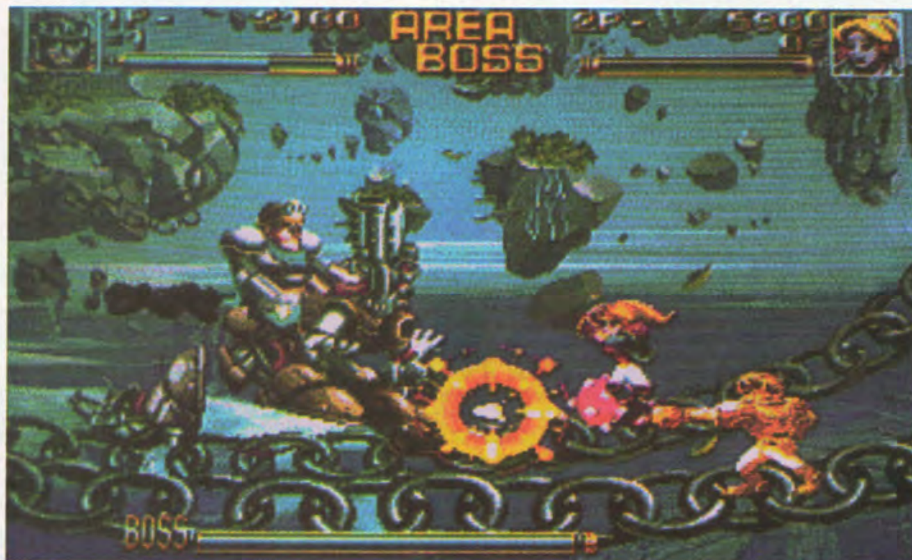
ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520



TOP HUNDER



Προσοχή, προσοχή! Μεγάλος κίνδυνος απειλεί το διάστημα! Οι πειρατές του διαστήματος ήρθαν υπό την αρχηγία του captain Klapton, με απώτερο σκοπό την κατάκτηση του πλανητικού συστήματος. Μόνο ένας φαίνεται ικανός να τους αντιμετωπίσει και να τους... αλλάξει τα φώτα! Αυτός δεν είναι άλλος από εσένα που υποδύεσαι έναν επαναστάτη, τον Roddy, αλλά ίσως χρειαστείς και τη βοήθεια της φίλης σου Cathy, προκειμένου να απομακρύνετε τους πειρατές (γνωστοί και ως Klapton Forces) και να βρείτε τους χαμένους θησαυρούς τους. Δηλαδή, με λίγα λόγια, το Top Hunter παίζεται και με δύο παίκτες, γεγονός που καταφέρνει να το ανεβάζει σημαντικά στις προτιμήσεις των παικτών.

Στην αρχή του παιχνιδιού μπορούμε να επιλέξουμε ένα από τα τέσσερα επίπεδα δυσκολίας που διαθέτει, αν θέλουμε να παίξουμε μαζί με κάποιο φίλο ή φίλη και, τέλος, από ποιον πλανήτη θέλουμε να ξεκινήσει η περιπέτειά μας. Μια και αναφερθήκαμε στους πλανήτες, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι υπάρχουν τέσσερις διαφορετικοί: Forest Planet, Ice Planet, Fire Planet και Wind Planet. Οπως μπορούμε άλλωστε να καταλάβουμε από τις ονομασίες των πλανητών, καθένας από αυτούς έχει τα δικά του χαρακτηριστικά, τις δικές του δυσκολίες και τα ξεχωριστά backgrounds, ωστόσο ο σκοπός είναι πάντα ένας και μοναδικός. Βέβαια υπάρχουν και οι απαραίτητες bonus πίστες, τις οποίες θα βρείτε κατά τη διάρκεια της πορείας σας, κρυφές πόρτες, μυστικά δένδρα κ.λπ. Μεταξύ όλων αυτών, θα σας δοθεί η ευκαιρία να οδηγήσετε και διάφορα οχήματα, ανάλογα πάντα με την πίστα. Οπως συμβαίνει σε κάθε παιχνίδι του είδους που... σέβεται τον εαυτό του, όπου στο τέλος κάθε πίστας υπάρχει ένας τεράστιος κακός, έτσι και εδώ, για να πάτε στην επόμενη πίστα, θα πρέπει να περάσετε από την απαραίτητη διαδικασία.





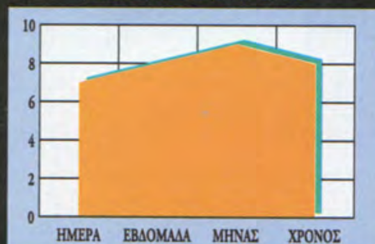
Τα sprites και τα backgrounds του παιχνιδιού είναι αξιοπρόσεκτα, με έντονα χρώματα και καταπληκτική κίνηση. Εντυπωσιακό βέβαια πρέπει να είναι και το μέγεθος του παιχνιδιού, μια και στο κουτί του αναγράφεται ο αριθμός των 110 MEG. Πράγματι, το Top Hunter είναι από τα καλύτερα action games της χρονιάς και θα έπρεπε να το δουν όλοι οι κάτοχοι του Neo Geo.

Καταλήγοντας, θα πρέπει να ευχαριστήσουμε το Neo Geo Club (Θησέως 60, τηλ.: 9574371), που μας προσέφερε το παιχνίδι για την παρουσίαση.

Του U. Grelloni

ΕΙΔΟΣ	ARCADE ADVENTURE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SNK

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η επιλογή για δύο παίκτες θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.



Τρομερά sprites και καταπληκτικά χρώματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 88%



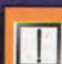
Κατάλληλη μουσική επένδυση και σωστά ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 85%



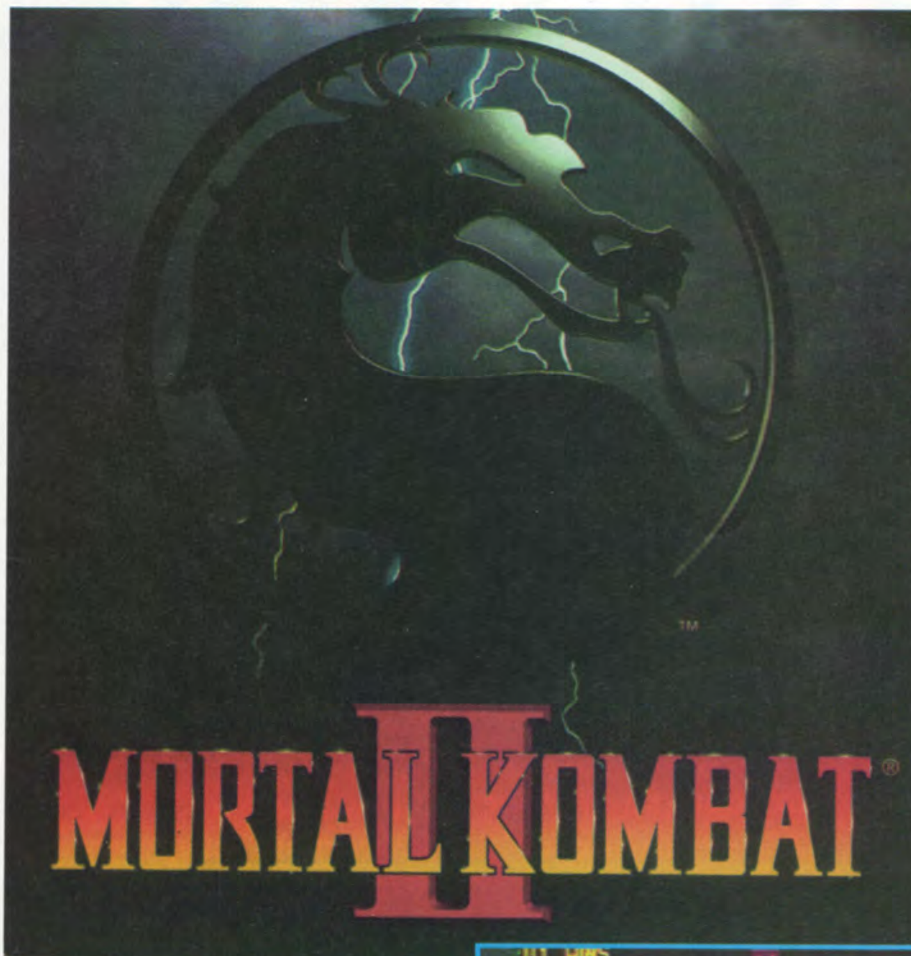
Ισως χρειαστεί ιδιαίτερη προσπάθεια, ωσότου μάθετε τις special κινήσεις.

GAMEPLAY 85%



Ισως ένα από τα καλύτερα action παιχνίδια για την κονσόλα σας!

ΓΕΝΙΚΑ 88%



Αλήθεια, αν σας ρωτούσαν ποιο παιχνίδι σημείωσε τη μεγαλύτερη εμπορική επιτυχία όλων των εποχών, ποιος τίτλος θα σας ερχόταν στο μυαλό; Ναι, ακριβώς, αυτός είναι, το Mortal Kombat! Τώρα, αν ρίξετε μια πιο προσεκτική ματιά σε αυτές τις σελίδες, θα δείτε ποιο θα είναι το παιχνίδι που θα μας κρατήσει συντροφιά για πάρα πολύ καιρό.

Το παιχνίδι έχει κυκλοφορήσει για Mega Drive και για το μικρό 8-μπιτο της Sega, το Game Gear, ενώ οι εκδόσεις για το Super Nes και το Game Boy αναμένονται το Σεπτέμβριο! Ετσι, οι Nintendoμανείς φίλοι θα πρέπει να κάνουν λίγη υπομονή. Βέβαια, στη συνέχεια του άρθρου θα έχουν την ευκαιρία να πάρουν μια μικρή γεύση γύρω από το παιχνίδι, αφού -σύμφωνα με πληροφορίες που έφθασαν στα γραφεία μας- το παιχνίδι του SNES δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από αυτό του Mega Drive. Αλλωστε, μπορείτε να βγάλετε και τα δικά σας συμπεράσματα, βλέποντας σχετικό ένθετο, όπου υπάρχουν φωτογραφίες και από τα τέσσερα μηχανήματα.





ΟΜΟΙΟΤΗΤΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

Οπως διαπιστώνουμε και από τις φωτογραφίες, έχουμε να κάνουμε με τα ίδια γραφικά, την ίδια κίνηση, τους ίδιους ήρωες και όλα αυτά τόσο πολύ προσεγμένα που πλησιάζουν τα χαρακτηριστικά του coin-op μηχανήματος. Αυτό μπορεί να το καταλάβει πολύ εύκολα οποιοσδήποτε έχει παίξει μερικές φορές το παιχνίδι στα "ουφάδικα".

Ωστόσο, το στοιχείο που θα καταπλήξει τους χρήστες των Nintendo μηχανημάτων είναι το αίμα, αφού αυτό έλειπε από τον προκάτοχό του, με αποτέλεσμα να δυσαρεστηθούν σχεδόν όλοι! Τα backgrounds του παιχνιδιού -και στις τέσσερις εκδόσεις- είναι επίσης πολύ προσεγμένα, με αρκετή λεπτομέρεια, πλησιάζοντας εκείνα του coin-op, ενώ και η μουσική και τα ηχητικά εφέ δεν υστερούν σε τίποτα.

ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ

Στη συνέχεια, θα δούμε μερικά νέα πραγματάκια που κάνουν το Mortal Kombat II να ξεχωρίζει από τον προκάτοχό του, με πρώτο και καλύτερο την ποικιλία των ηρώων. Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι στις 16-μπιτες εκδόσεις υπάρχουν και οι δώδεκα ήρωες που συναντάμε στο coin-op μηχάνημα, ενώ στα πιο μικρά συστήματα μόνο οι εξής 8: Liu Kang, Reptile, Sub Zero,





Shang Tsung, Kitana, Jax, Mileena και Scorpion, με όλες όμως τις κινήσεις και τα death moves. Τους υπόλοιπους ήρωες -όπως τον Baraka, τον Raiden, τον Johnny Cage και τον Kung Lao- θα έχουν τη χαρά να τους απολαύσουν μόνο οι κάτοχοι των 16-μπιτων συστημάτων.

Μίλησε κανείς για αίμα; Ε, λοιπόν, υπάρχει τόσο πολύ αίμα σε όλες τις εκδόσεις -όσο και αν αυτό ενοχλεί μερικές φορές- που μόλις πιάσετε το cartridge στα χέρια σας θα το καταλάβετε.

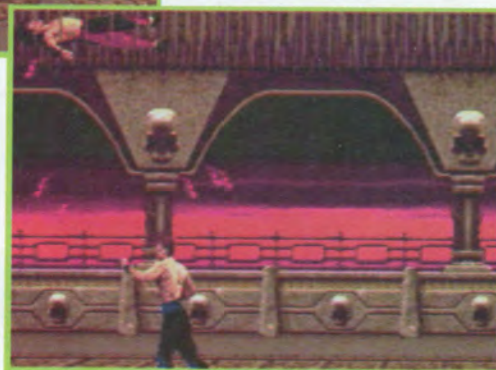




Σαν να βλέπω πάλι να αρχίζουν οι διαμαρτυρίες γονέων, να γράφονται άρθρα περί βίας στα περιοδικά κ.λπ. Μέχρι και η Nintendo αποφάσισε να κάνει τα στραβά μάτια και να προσθέσει λίγη βία στο παιχνίδι της! Τι να κάνουμε, αφού αυτό πουλάει. Μήπως είναι λιγότερη η βία που βλέπουμε καθημερινά στις τηλεοράσεις μας;

Αλλο εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού είναι οι σκηνές που "σηκώνουν γέλιο". Αυτές είναι οι λεγόμενες Friendship και Babality, οι οποίες ναι μεν υπάρχουν στο coin-op μηχάνημα, κανείς όμως δεν θα περίμενε να τις δει και στις home εκδόσεις. (Στο σημείο αυτό, οι φίλοι των 8-μπιτων μηχανημάτων ας μην... κάνουν όρεξη, γιατί δεν υπάρχει ο απαραίτητος χώρος, αλλά εξακολουθεί να είναι το καλύτερο παιχνίδι που έχει βγει ποτέ για την κονσόλα τους.) Ενδεικτικά, αναφέρουμε ότι η έκδοση για Mega Drive φτάνει τα 24 MEGS. Βέβαια, αυτές οι σκηνές είναι αποτέλεσμα ενός μυστικού συνδυασμού πλήκτρων, για τον οποίο θα μιλήσουμε σε επόμενο τεύχος (έτσι για να σας αφήσουμε με το στόμα ανοικτό και πεινασμένους). Μια, λοιπόν, και αναφερθήκαμε στις κινήσεις, να πούμε πως στο MKII υπάρχουν περισσότερες κινήσεις και finishing moves από αυτές που είχαμε γνωρίσει. Στο σημείο αυτό θα ήθελα να αναφέρω ότι, λίγες ημέρες πριν από τη δημοσίευση του τεύχους, λαμβάναμε καθημερινά αρκετά τηλεφωνήματα από αναγνώ-









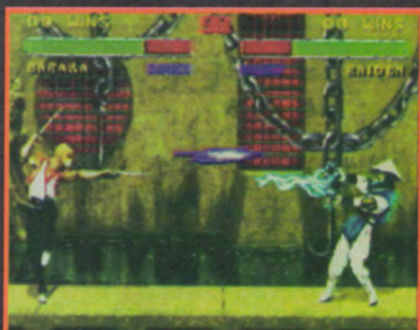


ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ MEGA DRIVE





ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ SUPER NESZ





ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ GAME GEAR





ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ GAME BOY













στες, οι οποίοι ανακάλυπταν συνδυασμούς πλήκτρων για death moves. Οπως όμως καταλαβαίνετε, η τηλεφωνική επικοινωνία για τέτοια θέματα δεν ενδείκνυται. Για το λόγο αυτόν, αν θέλετε, μπορείτε να μας στείλετε ταχυδρομικώς όσες κινήσεις έχετε ανακαλύψει και εμείς από την πλευρά μας αναλαμβάνουμε τη δέσμευση, στο επόμενο τεύχος - μαζί με τις κινήσεις που θα έχουμε βρει εμείς - να παρουσιάσουμε ένα special αφιέρωμα που θα τρίβετε τα μάτια σας! Περισσότερα δεν θέλω να πω αυτή τη στιγμή, γιατί δεν είχα το χρόνο να ασχοληθώ με το παιχνίδι, μια και δεν παρέμεινε για αρκετό χρονικό διάστημα στη διάθεσή μου (μόνο λίγες ημέρες πριν από την έκδοση του τεύχους), αλλά... επιφυλάσσομαι!



ΠΑΡΕΛΘΟΝ, ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΜΕΛΛΟΝ

Το Mortal Kombat είναι ίσως το μόνο παιχνίδι που κατάφερε από την πρώτη στιγμή της εμφάνισής του - το 1992 - στις αίθουσες των ηλεκτρονικών να αποκτήσει οπαδούς. Τη μεγαλύτερη, όμως, επιτυχία γνώρισε το 1993, όταν έγινε η μεταφορά του στις κονσόλες και τους υπολογιστές. Πράγματι, η Aklaim κατάφερε με αυτό το φανταστικό beat'em up όχι μόνο να τραβήξει πάνω της τα φώτα της δημοσιότητας αλλά και να ξεσηκώσει πολλούς γονείς! Βέβαια, αφορμή γι' αυτό στάθηκε η βία και το αίμα που χαρακτήριζαν το παιχνίδι, στοιχεία που φανατίζουν μεν το παιδί, αλλά ξεσηκώνουν τους ενηλίκους. Στη συνέχεια και μετά την τεράστια επιτυχία που γνώρισε, φτάσαμε στον Οκτώβριο του 1993, οπότε εμφανίζεται στις αίθουσες των ηλεκτρονικών η συνέχεια του παιχνιδιού, το Mortal Kombat II. Αρκετοί φαντάζεστε τι είχε γίνει, ίσως και πολλοί από εσάς ζήσατε μια τέτοια στιγμή. Εκτοτε, περιμέναμε πότε θα κυκλοφορήσει το MKII και στις κονσόλες. Λοιπόν, μην περιμένετε άλλο! Το Mortal Kombat II είναι εδώ!

Του. U. Grelloni

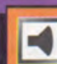
ΕΙΔΟΣ	BEAT'EM UP
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	AKLAIM



Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

MEGADRIVE


Μια ματιά πιστεύω ότι είναι αρκετή για να σας πείσει.
ΓΡΑΦΙΚΑ 93%


Ατμοσφαιρικά ηχητικά εφέ και κατάλληλα προσαρμοσμένη μουσική.
ΗΧΟΣ 92%

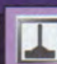

Εθιστικό, εθιστικό, εθιστικό!
GAMEPLAY 96%


Τι; Ακόμα δεν το αγοράσατε;
ΓΕΝΙΚΑ 96%

GAME GEAR


Εντυπωσιακότατα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 90%


Καταπληκτικά εφέ και μουσική.
ΗΧΟΣ 86%


Δεν προβληματίζει το χρήστη.
GAMEPLAY 90%


Ο,τι καλύτερο στο χώρο των beat'em up παιχνιδιών.
ΓΕΝΙΚΑ 90%



Η Core Design εισβάλλει δυναμικά και στο χώρο των adventures με μια νέα, εξίσου αξιόλογη με τις προηγούμενες, παραγωγή, που φέρει το μεγαλοπρεπές όνομα Universe. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή. Ο φίλος μας ο Boris είναι ένας συνηθισμένος computer maniac. Ολα αρχίζουν ένα πρωινό του Δεκέμβρη, λίγο πριν από τα Χριστούγεννα, όταν η μητέρα του αποφασίζει να του αναθέσει την παράδοση μιας επιστολής στο θείο του τον George, ο οποίος μένει στην άλλη άκρη της πόλης. Τι να κάνει ο καημένος ο Boris; Αφήνει την Amiga του (μη με ρωτήσετε πώς ξέρω ότι ήταν Amiga), παίρνει το ποδήλατό του και ξεκινάει μέσα στο χιόνι για το σπίτι του George. Μετά από μια περιπετειώδη διαδρομή, φθάνει στην εξώπορτα, χτυπάει το κουδούνι και περιμένει απάντηση. Τότε, εμφανίζεται ο καλός μας θείος, ο οποίος, όπως μαθαίνετε σε αυτό το σημείο, είναι ένας διακεκριμένος επιστήμονας. Ευγενικός, όπως πάντα, ρωτάει τον ανιψιό του - εσάς δηλαδή -, αν θέλει λίγο τσάι και χωρίς να περιμένει απάντηση, εξαφανίζεται από το δωμάτιο (μα είναι τρελοί αυτοί οι... επιστήμονες). Μη μου πείτε τώρα πως εσείς θα περιμένατε να επιστρέψει. Οχι, βέβαια! Ετσι και ο Boris, ως γνήσιος νέος της εποχής του, αφήνει την περιέργειά του να τον παρασύρει στο εργαστήριο του θείου του. Από καιρό είχε ακούσει για εκείνη την παράξενη εφεύρεση που ο George κρατούσε μυστική και ,πώς να το κάνουμε, τα μυστικά ήταν η αδυναμία του. Αυτό το μεταλλικό περίβλημα στο κέντρο του δωματίου είναι πολύ παράξενο. Λέτε να πρόκειται για την εφεύρεση του θείου; Μα, έχει και μια θέση στο εσωτερικό του. Ας καθίσω, σκέφτηκε ο Boris. Γύρω του τώρα υπήρχαν κάθε είδους κονσόλες, μοχλοί και οθόνες. Ο ήρωάς μας αισθανόταν όπως ένα παιδάκι σε ζαχαροπλαστείο. Ενιωθε έντονη την ανάγκη να πειραματιστεί. Επρεπε να πατήσει το κεντρικό κουμπί ελέγχου! Δύο λυχνίες άναψαν ξαφνικά, μια παράξενη λάμψη τον περιέβαλε και, ως εκ θαύματος, εξαφανίστηκε από το δωμάτιο. Επειτα από ένα συναρπαστικό ταξίδι στο χρόνο, που διήρκεσε λίγα λεπτά - ή μήπως πρέπει να πω κάποιους αιώνες ή και χιλιετηρίδες ακόμα - βρέθηκε στην επιφάνεια ενός αστεροειδή, με μοναδική συντροφιά ένα εξωγήινο κατασκεύασμα που έμοιαζε με radar. Εδώ τελειώνει και η εισαγωγή στο παιχνίδι. Από αυτό το σημείο, παίρνετε την τύχη του Boris στα χέρια σας και αναλαμβάνετε να τον οδηγήσετε πίσω στην εποχή του, κατά προτίμηση προτού τελειώσουν οι διακοπές των Χριστουγέννων και αρχίσουν και πάλι τα σχολεία.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός στο Universe γίνεται από το mouse με την πλέον ενδεδειγμένη μέθοδο στα adventures. Με το πάτημα του δεξιού κουμπιού εμφανίζονται τα τετραγωνίδια με τις διαθέσιμες εντολές, ενώ για να επιλέξετε μία από αυτές, απλώς μετακινείστε τον κέρσορα επάνω στο αντίστοιχο κουτάκι και πιέστε το αριστερό κουμπί. Εντύπωση μας έκανε το σχετικά μεγάλο πλήθος των επιλογών, που είναι σωστά τοποθετημένες στην οθόνη. Ετσι, όσες χρησιμοποιούνται συχνότερα, μπορούν να κληθούν άμεσα, ενώ άλλες επιλογές, η χρήση των οποίων σπανίζει, βρίσκονται πίσω από το εικονίδιο options. Οσον αφορά στις πρωτεύουσες εντολές, χαρακτηριστικά αναφέρω τις look-examine, get, use, say, attack, jump (και όμως, η jump είναι πρωτεύουσα) και inventory, ενώ από τις δευτερεύουσες ξεχωρίζουν οι wear, throw, eat, push/pull, open, insert, καθώς και η disk, που αναφέρεται στις λειτουργίες του δίσκου save-load. Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στην inventory, αφού δεν σας παρέχει μόνο έναν κατάλογο των













αντικειμένων που έχετε στην κατοχή σας, αλλά με επιλογή ενός εξ αυτών, εμφανίζονται ενδιαφέρουσες πληροφορίες σχετικά με τη φύση και την πιθανή χρήση του. Αρκετά όμως με το χειρισμό, ας περάσουμε στον τομέα του ήχου και των γραφικών.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ-ΔΡΑΣΗ

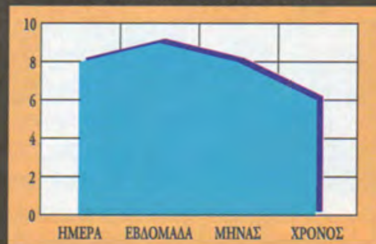
Ολες οι εικόνες του παιχνιδιού είναι αρκετά καλοσχεδιασμένες, με προσοχή στη λεπτομέρεια, αν και απέχουν πολύ από το εκπληκτικό σε αυτόν τον τομέα Simon the Sorcerer. Το sprite του Boris θα μπορούσε να είναι καλύτερο (θυμίζει άνθρωπο των σπηλαίων σε ορισμένες περιπτώσεις). Αντίθετα, η κίνηση του, όπως και κάθε άλλου sprite, είναι ομαλή και ικανοποιητικά γρήγορη. Ο ήχος, δυστυχώς, δεν μπορεί να συμπεριληφθεί στα υπέρ του παιχνιδιού. Τα μουσικά κομμάτια, που συνοδεύουν τις περιπλανήσεις του Boris, είναι λίγα και μονότονα, ενώ μόνο στις σκηνές έντονης δράσης ανεβαίνουν οι τόνοι. Μια και αναφερθήκαμε σε "σκηνές έντονης δράσης", υπάρχουν αρκετά σημεία στο Universe όπου θα πρέπει να παίξετε real time. Αυτό σημαίνει ότι θα χρειαστεί να ενεργήσετε γρήγορα, προτού αιχμαλωτιστείτε από τα εχθρικά robots στην πιο συνηθισμένη των περιπτώσεων. Το τελευταίο στοιχείο είναι κάτι που αναμφίβολα προσθέτει στο παιχνίδι, αφού αναπληρώνει, όσο αυτό είναι δυνατό, την απουσία του ήχου στη δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας.

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Αφού διαλέξετε τη γλώσσα που... θα μιλάει ο Boris (σας παρέχονται τέσσερις επιλογές σε αυτό το σημείο και... όχι, δεν είναι γνώστης της ελληνικής), θα παρακολουθήσετε μέσα από τις σελίδες ενός βιβλίου την εισαγωγή, όπως την παρουσιάσαμε στην αρχή του κειμένου. Τα δύσκολα αρχίζουν από τη στιγμή που θα βρεθείτε μόνοι στον άγνωστο εκείνο κόσμο. Στην αρχική οθόνη τοποθετήστε τον Boris κοντά στον αστεροειδή (asteroid), επιλέξτε την εντολή jump και κάντε τον να μετακινηθεί σε αυτόν. Αν η απόσταση σας φαίνεται τραγικά μεγάλη, θυμηθείτε πως η βαρύτητα είναι ασθενής εδώ. Πολύ ωραία, είστε στον αστεροειδή. Δώστε pick up για να πάρετε το μεταλλικό κομμάτι (piece of metal) που θα βρείτε και επιστρέψτε με την ίδια διαδικασία στο μικρό σας πλανήτη (planetoid). Περιπλανηθείτε λίγο εκεί, ανακαλύψτε και συγκεντρώστε ένα μεταλλικό λοστό (metal bar), ένα ηλεκτρονικό κύκλωμα (circuit board) και τρεις μικρές πέτρες (small rocks). Στη συνέχεια, εγκαταλείψτε τον πλανήτη, όπου βρίσκεστε, πηδώντας στον αστεροειδή που γυρνάει (spinning asteroid) και από εκεί στον αγωγό (service duct). Οταν φθάσετε στο κατασκεύασμα που μοιάζει με radar ή δορυφορική κεραία (satellite dish), τοποθετήστε (insert) το metal bar στο panel του τελευταίου. Επειτα, κάντε το ίδιο και με το circuit board και κατόπιν χρησιμοποιήστε (use) το panel. Στην οθόνη με τις διάφορες επιλογές, που θα παρουσιαστεί, ανοίξτε το service duct του gavric και απενεργοποιήστε το σύστημα καθαρισμού (filtration system). Μέσω του αγωγού, που μόλις συνδέσατε, περάστε στο κατοικημένο τμήμα του συστήματος των αστεροειδών. Προτού φύγετε, μην ξεχάσετε να πάρετε και το κάλυμμα του panel, που βρίσκεται στα πόδια σας. Στην οθόνη της πόλης, πηγαίντε προς τα δεξιά και μαζέψτε το δοχείο του fast food. Κατόπιν, αριστερά και χρησιμοποιήστε την push/pull με το μεγαλύτερο από τους δύο εξαεριστήρες (air vents). Τότε, θα πέσετε ξανά στο μικρό πλανήτη από όπου ξεκινήσατε. Εκεί, συλλέξτε τα τρία κομμάτια από σκουπίδια (pieces of garbage), καθώς και τον καθρέπτη (mirror). Γυρίστε στην πόλη με τη γνωστή πλέον μέθοδο. Πηγαίντε βόρεια και δυτικά, για να βρεθείτε σε μία πλατεία. Στα δεξιά σας υπάρχει μια πόρτα με δύο lasers. Για να τα εξετάσετε, επιλέξτε το look. Περιμένετε να φύγει το robot που περνάει και πετάξτε (throw) τον καθρέπτη στην πόρτα. Η έκρηξη, που θα ακολουθήσει, θα καταστρέψει τα lasers, ενώ ο εξαγριωμένος εξωγήινος ιδιοκτήτης τους θα σας δείξει το σπίτι κάποιας Silphinaa. Πηγαίντε λοιπόν στη βορινή πόρτα και χρησιμοποιήστε το μικρό panel στα δεξιά της. Η όμορφη Silphinaa σας καλεί να περάσετε μέσα. Εξετάστε τα αντικείμενα στο δωμάτιο και μιλήστε της. Θα σας προσφέρει πάρα πολλές πληροφορίες, σχετικά με το πού βρίσκεστε και το τι πρέπει να κάνετε. Ξαφνικά, όμως, ακούτε χτυπήματα στην πόρτα, ένα robot την παραβιάζει και σκοτώνει τη Silphinaa (κρίμα και είχα αρχίσει να τη συμπαθώ). Πρέπει να ξεφύγετε. Γρήγορα επιτεθείτε (attack) στο keypad της νέας πόρτας, που βλέπετε, με το μεταλλικό λοστό (metal bar) και βγείτε από το δωμάτιο. Αρκετά, όμως, ως εδώ. Αναζητήστε την ολοκληρωμένη λύση του παιχνιδιού σε ένα από τα επόμενα Pixel.

ΕΙΔΟΣ	ADVENTURE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	CORE DESIGN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



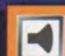
Θα σας κερδίσει για αρκετό καιρό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: adie.



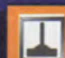
Δεν συμβαδίζουν με την ποιότητα των τελευταίων adventures, αλλά είναι ικανοποιητικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 82%



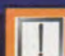
Μονότονος, με εξαίρεση τις σκηνές έντονης δράσης.

ΗΧΟΣ 75%



Αψογο, αναμφίβολα το δυνατό σημείο του παιχνιδιού, αφού το κάνει προσιτό σε όλους τους παίκτες.

GAMEPLAY 90%



Ενα πολύ καλό adventure.

ΓΕΝΙΚΑ 87



BUMP'N'BURN



Όταν μου είπαν να γράψω για ένα παιχνιδάκι με ήρωες cartoons και αυτοκινητάκια, ομολογώ ότι άρχισα να ψάχνω κάθε εναλλακτική λύση. "Μήπως, βρε παιδιά, υπάρχει κανένα strategy (η αδυναμία μου), έστω role playing (επίσης), κάτι άλλο τέλος πάντων...". Ο αρχισυντάκτης ήταν ανένδοτος! "Πάρε αυτό, παιδί μου, είναι καλό", έλεγε. Τι να κάνω, δέχτηκα. Κάθισα να το δω. Εμ, περίεργο, έξι δισκέτες για αυτό; Τέλος πάντων. Τοποθετώ την πρώτη στο drive. Φορτώνει... βάζω και κάποιες από τις άλλες. Το παιχνίδι αρχίζει. Επιλέγω one player mode, παίρνω το joystick στα χέρια μου και με τις πρώτες κινήσεις ενθουσιάζομαι! Μέχρι αυτή τη στιγμή (δύο μέρες μετά), δεν έχω ασχοληθεί με τίποτε άλλο. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή.

Το Bump'n'Burn ανήκει στην κατηγορία των karting arcade games. Εχετε υπό τον έλεγχό σας ένα χαριτωμένο αυτοκινητάκι και μια προσωπικότητα από το χώρο των cartoons. Οι διαθέσιμες επιλογές είναι οι: Frank and Steiner, Loretta Lamour, Colonel Carnage, Dodgy Dinos, Mr Fabulous, Buck Tooth Beaver Bros και Eric the Escimo. Κύριος αντίπαλός σας ο τρομερός Count Chaos! Σκοπός σας είναι να κρατηθείτε στις πρώτες θέσεις κάθε κούρσας. Υπάρχουν επτά διαφορετικοί κόσμοι: Race Track, Volcano, Haunted Graveyard, War Torn City, Fallen Forest, Candy World και Frozen Fjords. Θα αγωνιστείτε δύο φορές στον καθένα από αυτούς, ενώ στο τέλος κάθε γύρου σάς παρέχεται η δυνατότητα να ξοδέψετε τα χρήματα που μαζεύετε στο παιχνίδι, βελτιώνοντας τα χαρακτηριστικά του kart σας. Τα διαθέσιμα power ups αναφέρονται σε ελαστικά (tyres), μηχανή (engine), ιπποδύναμη (booster) και αντοχή σε σύγκρουση (bump power). Εκτός από τα υπερμεγέθη νομίσματα, θα συναντήσετε σε διάφορα σημεία της πίστας πολλά βοηθήματα με τη μορφή αστεριών. Αφού μαζέψετε κάποιο από αυτά, θα εμφανιστεί στο κάτω μέρος της οθόνης ένα εικονίδιο με την ακριβή λειτουργία του.





Ετσι, μπορείτε να αποκτήσετε από κινητήρες turbo μέχρι καρφιά, τοίχους και βόμβες για να αφήσετε πίσω σας, σπαίρνονταςτον πανικό, στους οδηγούς που ακολουθούν.

Στον τομέα των γραφικών, τώρα, τόσο τα backgrounds όσο και τα sprites είναι υπέροχα, η κίνηση πολύ ομαλή, ενώ έχει δοθεί μεγάλη σημασία στη λεπτομέρεια, με αποτέλεσμα ένα εκπληκτικό σύνολο. Δυστυχώς, ο ήχος αποτελεί ίσως το μοναδικό κακό σημείο του παιχνιδιού, αφού περιορίζεται σε κάποια μονότονα μουσικά κομμάτια και φτωχά εφέ. Ακόμα κι αν δεν ασχολείστε με παιχνίδια αυτού του είδους, το Bump'n'Burn είναι σίγουρο πως θα σας κερδίσει. Εμένα πάντως με εντυπωσίασε. Count Chaos, φυλάξου, έρχομαι!

Του Δ. Πλέσσα

ΕΙΔΟΣ	RPG
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Sony ImageSoft

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



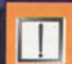
Θα ξενυχτήσετε μαζί του!

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: adie.


Κορυφαία στο είδος.
ΓΡΑΦΙΚΑ 92%


Εφέ και μονότονα μουσικά κομμάτια.
ΗΧΟΣ 75%


Αψογο, ό,τι καλύτερο.
GAMEPLAY 88%


Εθιστικότατο.
ΓΕΝΙΚΑ 90%

REVIEW

AMIGA



CRAZY CONES



Το Crazy Cones εκθέτει μια σύγχρονη αντίληψη περί του θέματος "PACMAN". Οδηγώντας ένα αυτοκίνητο, ο παίκτης πρέπει να μαζέψει από τους δρόμους μιας μικρής πόλης όλους τους κώνους. Εκτός όμως από το μικρό αυτοκίνητο του παίκτη, στον ίδιο χώρο κινούνται και αρκετά ακόμα αντικείμενα με κυριότερα τα NASTYS, τα οποία έχουν ως στόχο την εξολόθρευσή του, ενώ πέτρες κλείνουν πολλές φορές το δρόμο προς διάφορα καίρια σημεία.

Στην υπηρεσία του παίκτη βρίσκεται ένας αριθμός πυρομαχικών, βλημάτων και ναρκών, τα οποία επιλέγονται με το space bar και εξαπολύονται με το πάτημα του fire. Με τη βοήθειά τους θα μπορέσει να ανοίξει κλειστούς διαδρόμους και να καταστρέψει κάποια εχθρικά οχήματα, ιδίως αυτά που επιμένουν να τον ακολουθούν, όπου και αν κινείται, κάνοντας τη ζωή του δύσκολη. Καλό είναι τα πυρομαχικά να χρησιμοποιούνται με οικονομία, αφού είναι περιορισμένος ο αριθμός τους και πολλές φορές είναι απαραίτητα για να ανοιχτεί ο δρόμος προς την έξοδο.

Οι κώνοι μπορούν να συλλεχθούν ατάκτως, όμως παίρνοντάς τους με τη σειρά (αυτόν που αναβοσβήνει κάθε φορά) κερδίζετε περισσότερους πόντους. Μόλις τελειώσουν όλοι, θα πρέπει να εντοπίσετε την έξοδο και να κατευθυνθείτε προς αυτήν.

Γρήγορη η κίνηση, αλλά μέτρια γραφικά και λιτός ήχος ολοκληρώνουν το θέμα. Οχι άσχημο, αλλά ούτε και κάτι το ιδιαίτερο.

Μέτρια γραφικά, πολύ γρήγορη και ομαλή κίνηση.	ΓΡΑΦΙΚΑ	62%
Η εφέ ή background μουσικό κομμάτι.	ΗΧΟΣ	65%
Οχι original, αλλά ενδιαφέρον.	GAMEPLAY	65%
Ανω του μετρίου.	ΓΕΝΙΚΑ	64%

REVIEW

AMIGA



MANHATTAN DEALERS II

Ενα beat'em up από τη Silmarils, βασισμένο στο γνωστό παλιό Manhattan Dealers. Ο ήρωας πρέπει να κινηθεί στις κακόφημες συνοικίες του Manhattan και να αγωνιστεί σκληρά εναντίον των εμπόρων ναρκωτικών. Με γροθιές και κλοτσιές πρέπει να εξοντώσει μεγάλο αριθμό εχθρών, σε ένα "ψευτοτρισδιάστατο" τερέν. Πολλοί από αυτούς έχουν τα αναζητούμενα ναρκωτικά, τα οποία πρέπει να πάρει μετά τη μάχη και να τα καταστρέψει στη φωτιά.



Τα γραφικά δεν έχουν κάτι το ιδιαίτερο να επιδείξουν. Πρόβλημα, όμως, αποτελεί η σπαστή κίνηση των sprites. Κατά τα άλλα υπάρχει αρκετά μεγάλη ποικιλία εχθρών (μαχαιροβγάλτες, μπασκετμπολίστες, ninja, καρατερίστες, ...εκδιδόμενες δεσποινίδες κ.λπ.), οι οποίοι κουβαλούν διάφορων ειδών όπλα (μαχαίρια, όπλα, ρόπαλα, σιδερογροθιές, αλυσίδες), ενώ εχθρικά αντιμετωπίζουν τον ήρωα όλοι οι κάτοικοι της περιοχής, από νοικοκυρές έως ...Αι- Βασίληδες και μηχανόβιοι!

Ο ήχος μπορεί να περιλαμβάνει είτε εφέ είτε μουσική. Η πρώτη περίπτωση είναι η μόνη που κάπως "στέκεται", αφού το soundtrack βρίσκεται εκτός τόπου και χρόνου.

Γενικά, έχουμε να κάνουμε με ένα μέτριο σύνολο.

Απότομη η κίνηση των sprites.	ΓΡΑΦΙΚΑ	55%
Λίγο πάνω από την ...ησυχία.	ΗΧΟΣ	20%
Συνηθισμένο.	GAMEPLAY	60%
Οχι άσχημο...	ΓΕΝΙΚΑ	55%

REVIEW

CD 32

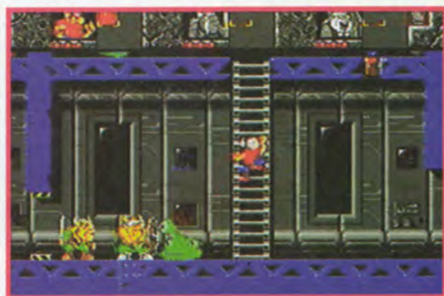


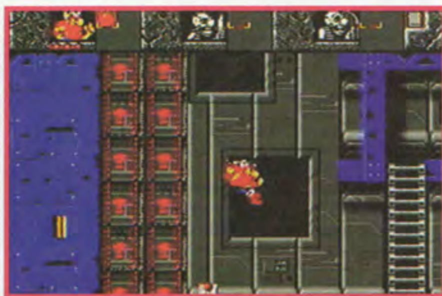
THE LOST VIKINGS

Το Lost Vikings, το οποίο έχει ήδη διαγράψει μια πολύ καλή πορεία τόσο στην Amiga όσο και στους IBM compatibles, μεταφέρεται και στο CD 32 χωρίς καμία ουσιαστική αλλαγή.

Πρόκειται για ένα arcade στο οποίο ο παίκτης πρέπει να χειριστεί και να οδηγήσει πίσω στην πατρίδα τους τρεις Vikings, τους οποίους απήγαγαν εξωγήινοι. Χαμένοι μέσα στο εχθρικό διαστημόπλοιο, οι τρεις ήρωες πρέπει να βρίσκουν κάθε φορά την έξοδο του επιπέδου, αφού πρώτα πετύχουν κάποιο στόχο (όταν αυτό ζητείται). Κάθε ήρωας έχει μια ξεχωριστή ιδιότητα. Μπορεί, για παράδειγμα, να χρησιμοποιεί ασπίδα, να χτυπά με ξίφος ή τόξο, να πηδά, να σπάζει και να σπρώχνει με το κεφάλι του. Σε διάφορα σημεία του διαστημοπλοίου θα πρέπει να περάσουν πύλες που τους κλείνουν το δρόμο, να αντιμετωπίσουν εξωγήινους με εχθρικές διαθέσεις, να καταστρέψουν διάφορα ζωτικής σημασίας αντικείμενα και, τέλος, να βρουν την έξοδο. Στην πορεία βρίσκουν αντικείμενα τα οποία χρησιμοποιούν ή ανταλλάσσουν μεταξύ τους, ενώ πολύ συχνά απαιτείται στρατηγική για να ξεπεραστούν δύσκολα εμπόδια.

Τα τρία sprites είναι καλοφτιαγμένα και κινούνται ικανοποιητικά, όπως και όλο το background, το οποίο το CD 32 φαίνεται να χειρίζεται με ιδιαίτερη άνεση. Ξεχωρίζει το δυνατό soundtrack που συνοδεύει την πλοκή.





Ομορφα sprites και καλή κίνηση.	ΓΡΑΦΙΚΑ	80%
Δυνατός!	ΗΧΟΣ	87%
Γρίφοι και πρωτοτυπία το κάνουν ενδιαφέρον.	GAMEPLAY	80%
Οχι τέλειο, αλλά σίγουρα πολύ ενδιαφέρον...	ΓΕΝΙΚΑ	83%

REVIEW

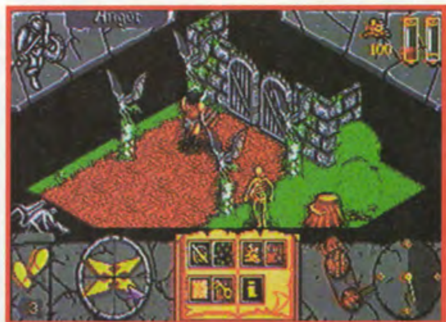
CD 32



HERO QUEST 2

Πριν από δύο τεύχη παρουσιάσαμε την έκδοση του Hero Quest 2 για Amiga. Τώρα το έχουμε και για CD 32. Ενα RPG για κονσόλα, όχι ιδιαίτερα συνηθισμένο. Η πολύ καλή δουλειά της Gremlin στη μεταφορά του user interface για το joypad του CD 32 επιτρέπει στον κάτοχό του να απολαύσει αυτό το αρκετά καλό παιχνίδι χωρίς περιορισμούς. Τέσσερις χαρακτήρες, οι οποίοι επιλέγονται από μια σειρά διαθέσιμων και σε μικρό βαθμό μπορούν να τροποποιηθούν από τον παίκτη, αναλαμβάνουν να επαναφέρουν την ηρεμία στη χώρα της Rhia. Αυτή η αποστολή όμως δεν θα είναι εύκολη, καθώς θα πρέπει να περάσουν μέσα από μια σειρά δοκιμασίες και να αντιμετωπίσουν ιδιαίτερα δύσκολους αντιπάλους, γρίφους και παγίδες.

Ο χώρος ανάπτυξης του παιχνιδιού φαίνεται υπό προοπτική και επάνω σε αυτόν και οι χαρακτήρες, φιλικοί και εχθρικοί. Ουσιαστικά υπάρχουν δύο πλευρές: ο υπολογιστής και ο παίκτης. Καθένας παίζει με τη σειρά του. Κάθε χαρακτήρας έχει ένα συγκεκριμένο αριθμό "πόντων κινήσεων" και με αυτούς μπορεί να κινηθεί, να ερευνήσει το χώρο, να επιτεθεί κ.λπ. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται για ένα-ένα τα πρόσωπα της τετραμελούς (αρχικά) ομάδας και στη συνέχεια για τους κοντινούς εχθρούς (από τον υπολογιστή). Σημαντικό μειονέκτημα του αρχικού HQ2 για Amiga ήταν ο περιορισμένος ήχος. Εδώ τα πράγματα έχουν βελτιωθεί αρκετά, αφού ένα ατμοσφαιρικό κομμάτι, που ταιριάζει με το θέμα, συνοδεύει τα δρώμενα επί της οθόνης. Φυσικά δεν λείπουν τα εφέ, χωρίς όμως ιδιαίτερες συγκινήσεις. Αν θέλετε κάτι διαφορετικό για το CD 32, τότε δοκιμάστε το. Σίγουρα θα σας απασχολήσει αρκετό χρονικό διάστημα, μέχρι να το τελειώσετε.



Αν και το scrolling γίνεται με απότομα βήματα, γενικά το οπτικό μέρος το HQ2 είναι αρκετά καλό.	ΓΡΑΦΙΚΑ	80%
Το soundtrack που έχει προστεθεί τον βελτιώνει σημαντικά.	ΗΧΟΣ	75%
Εχουν καταβάλει προσπάθεια, ώστε να πετύχουν ευχρηστία και να μην καταστραφεί το όμορφο gameplay.	GAMEPLAY	82%
Ενα RPG δεν σχεδιάζεται για χρήστες κονσόλας, αλλά το HQ2 αποτελεί μια καλή προσπάθεια να εισβάλει στο χώρο.	ΓΕΝΙΚΑ	80%

WOLFENSTEIN 3D



Το Wolfenstein 3D είχε πρωτοεμφανιστεί στα PCs πριν από αρκετό καιρό, θέτοντας νέα στάνταρ στη διασκέδαση. Τότε, ήταν το πρώτο 3D παιχνίδι, που έφερνε τον παίκτη κατευθείαν πίσω από το όπλο, με αρκετά καλά γραφικά, σωστούς χρωματικούς τόνους και πάρα πολύ καλό animation - πραγματικά αξιοπρόσεκτο για την εποχή του. Σήμερα, έχουμε στα χέρια μας τη μεταφορά του παιχνιδιού σε δύο κονσόλες. Πρώτα, στη νέα παιχνιδομηχανή της Atari, το Jaguar, και, στη συνέχεια, στην παιχνιδομηχανή της Nintendo, το Super Nes. Είσαι ο υπερ-κατάσκοπος Blazkowicz, ένα σκληρό άτομο, και αναλαμβάνεις πολύ επικίνδυνες αποστολές, τις οποίες καταφέρνεις να ολοκληρώνεις με το δικό σου τρόπο και χωρίς τη βοήθεια άλλων. Σκοπός σου είναι να μπεις στο κάστρο των ναζί και να τα κάνεις γυαλιά - καρφιά.

Στο ξεκίνημα, τα μόνα όπλα που διαθέτεις είναι ένα απλό μαχαίρι και ένα απλό αλλά χρήσιμο όπλο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρεις άλλα καλύτερα όπλα, όπως πολυβόλο και ένα τρομερό μυδραλιοβόλο. Ολα τα όπλα έχουν περιορισμένο αριθμό σφαιρών στην αρχή, αλλά κάθε φορά που σκοτώνεις κάποιον αντίπαλο, αυτός αφήνει κάτω και μια δεσμίδα από σφαίρες, οι οποίες θα σου φανούν ιδιαίτερα χρήσιμες στη νικηφόρα πορεία σου. Βέβαια, υπάρχουν και άλλα αντικείμενα, που μπορείς να μαζέψεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπως κουτιά πρώτων βοηθειών που θα αυξήσουν τη ζωή σου, θησαυρούς, κλειδιά και ζωές.

Τα γραφικά και στις δύο εκδόσεις είναι πολύ προσεγμένα, με σωστές χρωματικές αποχρώσεις και αρκετή λεπτομέρεια, αλλά πρέπει να τονίσουμε πως η έκδοση του Jaguar προηγείται μακράν. Για παράδειγμα, αν βρεθούμε μπροστά σε κάποια αφίσα από τις πολλές που υπάρχουν στους τοίχους του κάστρου, θα προσέξουμε πως στην έκδοση του SNES τα pixels είναι μάλλον χοντροκομμένα, κάτι που δεν συμβαίνει στην έκδοση του Jaguar, όσο κοντά και αν πλησιάσουμε. Ο ήχος κυμαίνεται σε αρκετά ικανοποιητικά επίπεδα με την κατάλληλη μουσική επένδυση, τα καλά ηχητικά εφέ, ενώ στην έκδοση για Atari υπάρχουν και digitized φωνές των φρουρών. Στην έκδοση του SNES, κάθε φορά που τελειώνουμε μια πίστα μάς δίνεται ο κωδικός της επόμενης, ενώ στην έκδοση του Jaguar έχουμε τη δυνατότητα τριών saves. Μην ξεχάσουμε να αναφέρουμε πως υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας. Ετσι, καλό θα ήταν να ξεκινήσετε από το easy και όταν αισθανθείτε τον εαυτό σας αρκετά δυνατό, τότε προχωράτε στο επόμενο. Πραγματικά, το Wolfenstein είναι ένα αρκετά καλό shoot'em up παιχνίδι, που θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας. Βέβαια, για να είμαι ειλικρινής, εγώ προσωπικά είχα στη διάθεσή μου και τις δυο εκδόσεις, αλλά δεν ξεκόλλησα καθόλου από αυτήν του Jaguar!

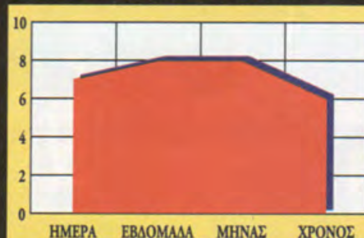
Του U. Grelloni





ΕΙΔΟΣ	SHOOT'EM UP
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ATARI

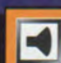
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



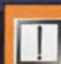
Ενα αρκετά εθιστικό shoot'em up, που θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

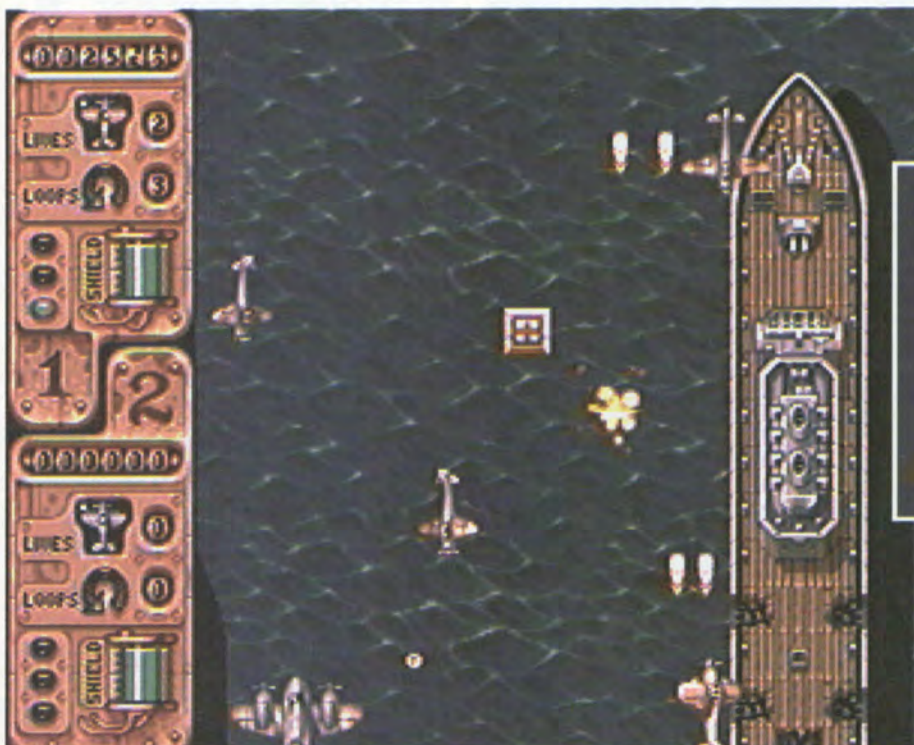

Καλοσχεδιασμένα και με λεπτομέρεια.
ΓΡΑΦΙΚΑ 85%


Η βαθμολογία αφορά στην έκδοση για Jaguar, όπου υπάρχουν και ψηφιοποιημένες φωνές.
ΗΧΟΣ 82%


Εθιστικότατα και στις δύο εκδόσεις!!
GAMEPLAY 86%


Θα ήταν κρίμα, αν το έχαναν οι κάτοχοι του Jaguar!
ΓΕΝΙΚΑ 84%

BANSHEE



Πρέπει να ομολογήσουμε ότι η Amiga είναι εξοπλισμένη με μερικά από τα καλύτερα shoot'em ups που έχουν κυκλοφορήσει κατά καιρούς σε διάφορες πλατφόρμες. Ο blitter της είναι expert σε τέτοιου είδους δισδιάστατες μεταφορές και έχει δώσει καταπληκτικά αποτελέσματα σε τίτλους, όπως Project-X, Battle Squadron, Z-Out, X-Out, Disposable Hero κ.λπ. Θα περίμενε κανείς ότι, με την εμφάνιση της A1200 και του περισσότερο από 4 φορές πιο γρήγορου chipset με τα τεράστια sprites και τα 256 χρώματα, θα είχαμε πραγματική "έκρηξη" στον τομέα, κάτι το οποίο όμως δεν έγινε. Αρκετά καθυστερημένα, το Banshee AGA έρχεται να δείξει τι παραπάνω μπορεί να κάνει μια A1200.

Χωρίς υπερβολή, έχουμε να κάνουμε με ένα πρόγραμμα, το οποίο από την πρώτη κιόλας ματιά κατατάσσεται στα κορυφαία. Δεν χρειάζεται πολύ χρόνο ο παίκτης για να διαπιστώσει το πλήθος των χρωμάτων, την απόλυτα ομαλή ολίσθηση της οθόνης προς τις τρεις κατευθύνσεις και τα όμορφα sprites, τα οποία γεμίζουν το display, χωρίς να παρατηρείται κάποιο σημάδι κόπωσης του 68020...

Η ιστορία δεν έχει μεγάλη σημασία, όπως καταλαβαίνετε, όμως δείχνει ότι ο παίκτης θα πρέπει να περιμένει κάποια έντονη αλλαγή του σκηνικού στην πορεία, αφού Γη και διάστημα μπλέκονται σε αυτή...

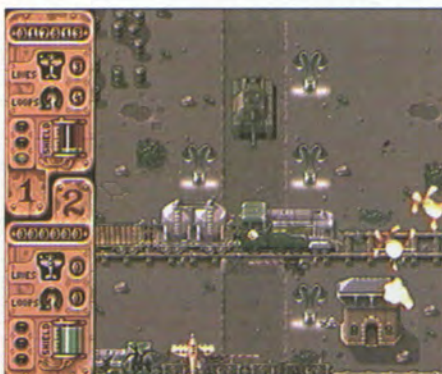
Στο κύριο μέρος του παιχνιδιού φτάνει ο

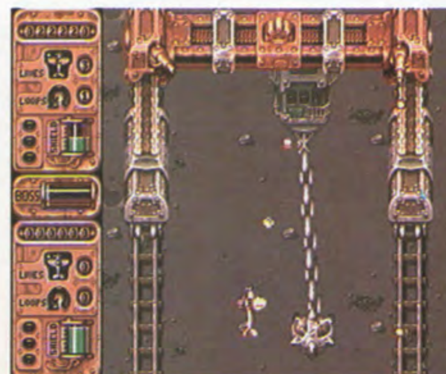


παίκτης, αφού δηλώσει τη γλώσσα της προτίμησής του και παρακολουθήσει την παρέλαση όμορφων στατικών εικόνων, η οποία αποτελεί το intro του Banshee. Από τα options, μπορούν να ρυθμιστούν αρκετά σημαντικά πράγματα: το είδος του χειριστηρίου που θα χρησιμοποιεί κάθε παίκτης (joystick με ένα ή δύο fire buttons ή mouse), το αν θα επιτρέπεται (στο διπλό παιχνίδι) τα σκάφη των παικτών να βγαίνουν και εκτός οθόνης, το αν θα εμφανίζονται bonuses ανεξάρτητα για κάθε παίκτη (αν δηλαδή θα δίνεται η δυνατότητα σε έναν από τους δύο να πάρει τα πάντα) και, τέλος, το επίπεδο δυσκολίας. Να σημειωθεί ότι στο EASY δεν δίνεται η δυνατότητα high score και ο παίκτης μπορεί να δοκιμάσει μόνο τα δύο πρώτα επίπεδα.

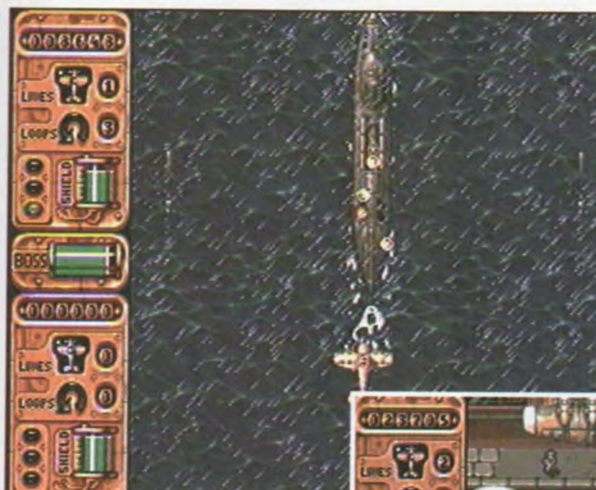
Το Banshee χωρίζεται σε τέσσερα μέρη.













Το πρώτο εκτυλίσσεται πάνω από τον Ατλαντικό Ωκεανό και μερικοί από τους "μεγάλους" που πρέπει να αντιμετωπιστούν είναι δύο τεράστια αεροσκάφη, τρία υποβρύχια και ο "γερανός".

Το δεύτερο τοποθετείται στην πόλη των STYX, πάνω στη Γη, όπου μέχρι και οι νεκροί είναι εναντίον σας! Μεγάλος αντίπαλος ο Φύλακας, που θυμίζει τεράστιο κάβουρα. Το τρίτο βρίσκεται στην Αρκτική, όπου θα πρέπει κανείς να προσέχει πολύ τα ανατινασσόμενα ιγκλού, τα οποία μπορεί να αποφεύγει, εκτελώντας τον τύπο που τα ανατινάσσει. Το τέταρτο επίπεδο είναι εντελώς διαφορετικό, αφού μεταφέρεται στο διάστημα, όπου τα πράγματα αποδεικνύονται ιδιαίτερα δύσκολα... Η κίνηση γίνεται από επάνω προς τα κάτω, ενώ υπάρχουν και μερικά περιθώρια ολίσθησης αριστερά και δεξιά, όταν τα sprites κινούνται στην άκρη της οθόνης. Οπως έχει γίνει ήδη κατανοητό, το Banshee παίζεται είτε από έναν είτε από δύο παίκτες ταυτόχρονα επάνω στην οθόνη, η οποία κυλά συνεχώς, ανεπηρέαστη από τα δρώμενα επί αυτής.

Κάθε φορά που εμφανίζονται μεγάλοι αντίπαλοι στην οθόνη, η ένδειξη αλλάζει και δείχνει την αντοχή τους στα χτυπήματα του Banshee. Ενα πολύ καλό όπλο αποδεικνύεται η τούμπα, η οποία έχει τριπλή χρήση: χτυπά ό,τι βρει εμπρός της προκαλώντας σημαντικές βλάβες, προφυλάσσει το σκάφος από δύσκολες περιπτώσεις και, τέλος, για κάποιο χρόνο το κάνει απρόσβλητο από τα εχθρικά πυρά.

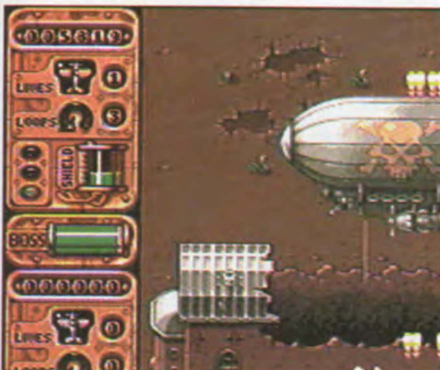
Από το πληκτρολόγιο ενεργοποιείται με τη βοήθεια του space-bar (ή του αριθμητικού πληκτρολογίου για το δεύτερο παίκτη).

Τα powerups (bonuses) είναι πάρα πολλά στο Banshee και όχι αδικαιολόγητα, αφού ιδιαίτερα αυξημένος είναι και ο αριθμός των αντιπάλων.

Ετσι, μπορεί κάποιος να προμηθευτεί βόμβες, ταχύτερη κίνηση του sprite, ισχυρότερα και περισσότερα όπλα, πόντους και έξτρα σκάφη. Το τι τελικά θα δοθεί στον παίκτη, ρυθμίζεται με το χτύπημα κάθε powerup με βολές. Ομως, όπως είναι φυσικό, υπάρχουν κάποιοι περιορισμοί, αφού καθένα από αυτά μπορεί να πάρει μόνο συγκεκριμένες μορφές.

Στην κίνηση αναφερθήκαμε ήδη... Ανάλογης ποιότητας είναι και τα περισσότερα από τα sprites που εμφανίζονται στην οθόνη, αφού φαίνεται ότι οι προγραμματιστές δεν έχουν κάνει "οικονομία" ούτε στην "ποιότητα" αλλά ούτε και στην "ποσότητα". Στα ίδια υψηλά πρότυπα βρίσκεται και ο ηχητικός τομέας του Banshee, ολοκληρώνοντας την πολύ καλή αίσθησή του. Αναμφίβολα, είναι ένας τίτλος που ξεχωρίζει.

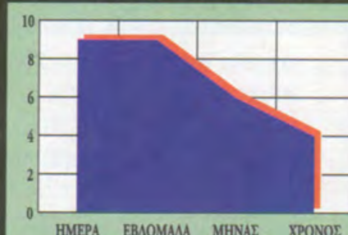
Του Κ. Κακαλέτρη





ΕΙΔΟΣ	SHOOT'EM UP
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	CORE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ιδιαίτερα ελκυστικό στην αρχή, όμως θα έπρεπε να είναι η λίγο πιο μεγάλο ή λίγο πιο δύσκολο.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.



Υποδειγματική κίνηση, καλοσχεδιασμένα sprites.

ΓΡΑΦΙΚΑ 96%



Δυνατός, ακολουθεί την έντονη δραστηριότητα επί της οθόνης.

ΗΧΟΣ 80%



Κλασικό, φυσικά βασίζεται στη δράση και όχι στην υπόθεση.

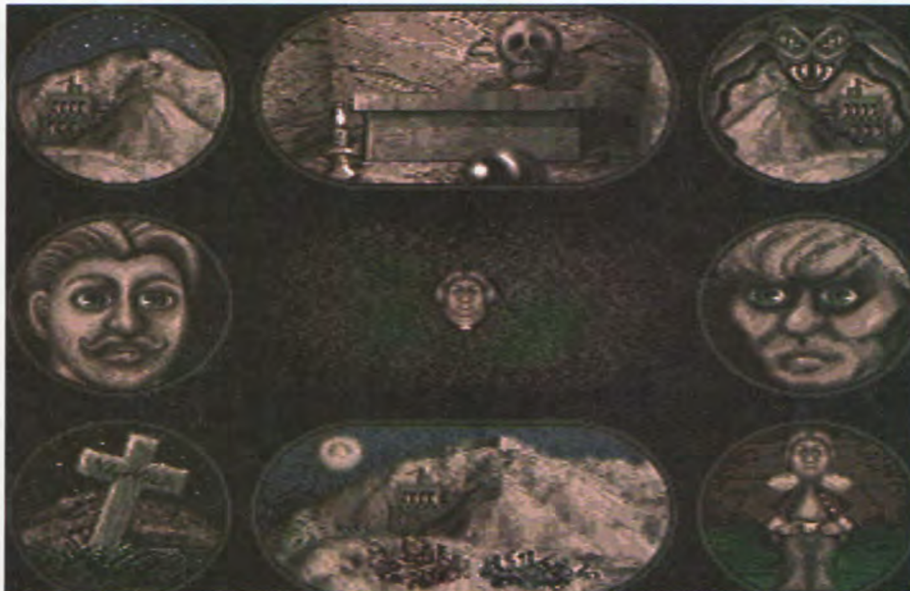
GAMEPLAY 70%



Δείχνει μερικές από τις δυνατότητες της A1200...

ΓΕΝΙΚΑ 87%

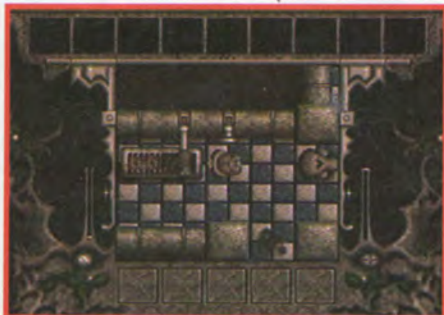
VALHALLA & THE LORD OF INFINITY



Για πολλά χρόνια, η ζωή στη Valhalla κυλούσε ήσυχα. Οι κάτοικοί της δεν ήξεραν τι σημαίνει δυστυχία και πόνος κάτω από τη διοίκηση του δίκαιου βασιλιά της... Το τέλος ήρθε ξαφνικά, όταν η δίψα του Infinity (του μικρού αδερφού του βασιλιά) για το θρόνο οδήγησε τη χώρα σε έναν ανελέητο πόλεμο, που διήρκεσε πολλά χρόνια και την ερήμωσε. Ο βασιλιάς ήταν ο τελευταίος αγωνιστής που έπεσε στη μάχη, ενώ ο πρίγκιπας γιος του κατάφερε να διαφύγει του βέβαιου θανάτου. Τώρα, πρέπει να γυρίσει και να εκδικηθεί, όμως τα πράγματα δεν είναι όπως παλιά: το σκοτάδι κυριαρχεί και παντού πάνω από τα ερείπια πλανάται το Κακό...

Το σενάριο κάνει προφανές ότι πρόκειται για ένα RPG-adventure. Δεν πρόκειται όμως για κάτι το συνηθισμένο, για δύο λόγους: Καταρχήν, η απεικόνιση δεν γίνεται με κάποιον από τους τρόπους που έχουν καθιερωθεί, αλλά από επάνω, με στιλ που φέρνει προς Alien Breed και άλλα arcades με λαβυρίνθους κ.λπ. Οι εντολές δίνονται μεν με εικονίδια, αλλά οι διάφορες πληροφορίες, από το πρόγραμμα προς τον παίκτη, μεταφέρονται με φωνή και όχι με κείμενο!

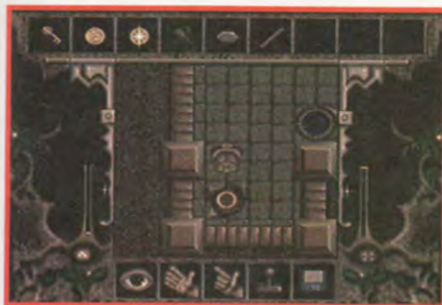
Ο κεντρικός ήρωας, ο πρίγκιπας της Valhalla, είναι ένα αρκετά καλοταϊσμένο πλάσμα, το οποίο δεν δείχνει να έχει περάσει τις κακουχίες του πολέμου που εξιστορεί. Αυτός λοιπόν πρέπει να κινηθεί στα ερείπια του βασιλείου, να λύσει γρίφους και να διώξει από τη χώρα το διαβολικό Lord of Infinity. Η υπόθεση χωρίζεται σε τέσσερα μέρη: The Crypt, The Sanctuary, The Chapel και The Tower, που είναι τα τέσσερα μέρη του κάστρου της Valhalla. Μετά το πέρας κάθε τμήματος, δίνεται password για το επόμενο. Ο έλεγχος του sprite γίνεται με τη χρήση του joystick, με αρκετά απλό τρόπο: κίνηση στις τέσσερις κατευθύνσεις του μοχλού, που οδηγούν το sprite προς την αντίστοιχη κατεύθυνση, και το fire button φέρνει στο προσκήνιο το μενού των εντολών. Από εκεί μπορεί να εξετάσει κάτι, να σηκώσει κάποιο αντικείμενο και να το μεταφέρει στο inventory, να χρησιμοποιήσει κάποια συσκευή (π.χ. μοχλό ή κλειδιά) και να σώσει τη θέση του στο δίσκο. Αν αντί μιας από τις παραπάνω εργασίες κινηθεί ο μοχλός προς τα επάνω, τότε περνά στο χειρισμό του inventory, τα περιεχόμενα του οποίου εμφανίζονται στο επάνω μέρος της οθόνης, από όπου μπορεί να διαλέξει κάποιο και να το χειριστεί. Σε αυτή την περίπτωση, στις εντολές προστίθεται το εικονίδιο μιας κούπας, μέσω του οποίου ο ήρωας μπορεί να καταναλώσει κάποιο μαγικό φίλτρο που έχει βρει. Ξεκινώντας το παιχνίδι, ο ήρωας βρίσκεται κλεισμένος μέσα σε μια κρύπτη, από όπου θα πρέπει να ξεφύγει. Εδώ, θα βρει κλειδιά που ανοίγουν πόρτες και μπαούλα, βιβλία που δίνουν πληροφορίες για το παιχνίδι και διάφορα μικροαντικείμενα - κομμάτια των γρίφων του Valhalla. Ο προορισμός τους όμως δεν είναι προφανής... Σε διάφορα σημεία θα βρει κρανία (skulls), τα οποία μιλούν και ζητούν διάφορα αντικείμενα από το νεαρό πρίγκιπα (όταν προσπαθεί να τα εξετάσει). Οι μοχλοί χρησιμεύουν για να ανοίγουν κλειδωμένες πόρτες, ενώ επικίνδυνες είναι οι ρωγμές και οι τρύπες στο πάτωμα, οι οποίες οδηγούν σε game over. Λόγω κάποιας "ιδιοτροπίας" στο χειρισμό του sprite, δεν είναι δύσκολο να παραπατήσει κάποιος, άρα αποτελεί καλή ιδέα το συχνό save game, το οποίο δυστυχώς περιορίζεται σε ένα μόνο παιχνίδι. Από τις πληροφορίες που εμφανίζονται στην οθόνη, δύο είναι αρκετά χρήσιμες και αφορούν στην αντοχή του χαρακτήρα (η μπάρα δεξιά) και στην ενέργεια κάποιου μαγικού φίλτρου. Η πρώτη έχει προφανή χρήση και στην πορεία υπάρχουν βοηθήματα που συμβάλ-













λουν στην αποκατάστασή της. Η δεύτερη δείχνει κατά πόσο ο ήρωας βρίσκεται υπό την επήρεια του μαγικού φίλτρου που μόλις κατανάλωσε. Το ξεχωριστό στοιχείο του Valhalla είναι η ομιλία και ο ρόλος που διαδραματίζει. Πολύ καθαρή, με διάφορες φωνές, μεταφέρει σχεδόν όλες τις πληροφορίες από το χώρο της δράσης προς τον παίκτη. Οπως καταλαβαίνει κανείς εύκολα, είναι σχεδόν αδύνατο να παίξουμε χωρίς ήχο. Το κακό είναι ότι πρέπει να ακούμε ολόκληρες τις φράσεις κάθε φορά, πράγμα το οποίο γρήγορα αποβαίνει εκνευριστικό, συνδυαζόμενο με τη διαδικασία περιστροφής του sprite γύρω από τον εαυτό του, ώστε να αλλάξει κατεύθυνση. Τα βαριά βήματα του ήρωα και ο αέρας συμπληρώνουν το θέμα. Υπάρχουν προσεγμένα backgrounds και λεπτομερή graphics για όλα τα μικροαντικείμενα που συναντά κανείς στις περιπλανήσεις του στο Valhalla. Δυστυχώς, σε κάθε τοποθεσία επικρατούν μονότονοι χρωματισμοί και επαναλαμβανόμενα graphics... Η κίνηση είναι ομαλή αλλά περιορίζεται σε μικρό μέρος της οθόνης. Ο πρίγκιπας κινείται με κωμικό τρόπο (έχει να κουμαντάρει βέβαια μια τεράστια κοιλιά), αλλά οι... αυτοπεριστροφές του είναι αργές και καθόλου φυσικές.

Αν μη τι άλλο, το Valhalla, ως adventure game, χαρακτηρίζεται από πρωτοτυπία, τόσο στον τομέα της απεικόνισης όσο και στον τρόπο της επικοινωνίας με το χρήστη. Αυτό βέβαια το περιορίζει στους αγγλομαθείς κατόχους Amiga, ενώ θα πρέπει να ομολογήσω ότι δεν μου έκανε άριστη εντύπωση. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν αποτελεί έναν πολύ ενδιαφέροντα τίτλο...

Να σημειωθεί ότι η εγκατάστασή του στο σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 4.7 MB, γίνεται εύκολα, αν και το παίξιμό του από τις πρωτότυπες δισκέτες δεν είναι ιδιαίτερα κοπιαστικό.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μερικές συμβουλές, λοιπόν, για το πώς θα ξεκινήσει κάποιος το Valhalla, στην πρώτη τοποθεσία, The Crypt. Ισως χρειαστεί λίγο "ψάξιμο", αφού δεν σας δίνουμε ακόμα το χάρτη...

Πάρτε το χρυσό κλειδί και στη συνέχεια το βιβλίο, το οποίο βρίσκεται δεξιά στο μικρό δωμάτιο. Διαβάστε το και αφήστε το στο πάτωμα, αφού δεν θα σας χρειαστεί παρακάτω. Φύγετε από το δωμάτιο από τη μοναδική έξοδο και στο πρώτο "στενό" κατευθυνθείτε αριστερά, όπου θα βρείτε ένα χρυσό νόμισμα. Το παίρνετε και επιστρέφετε στον προηγούμενο διάδρομο. Συνεχίζετε την πορεία προς τα κάτω και ψάχνετε να βρείτε ένα μοχλό σε κάποιον τοίχο (δεξιά στο τέλος του διαδρόμου). Μόλις τον μετακινήσετε, ανοίγει η πόρτα του δωματίου δίπλα, στο οποίο μπαίνετε και παίρνετε το κλειδί του σεντουκιού και τον γκρίζο κρύσταλλο. Κάτω δεξιά στο δωμάτιο αυτό υπάρχει ένας ακόμα μοχλός, τον οποίο μετακινείτε για να ανοίξετε μια ακόμα είσοδο δωματίου.

Σε κάποιο δωμάτιο μπορείτε να βρείτε ένα "πηγάδι ευχών" (Wishing Well), στο οποίο αφήνετε το χρυσό νόμισμα και παίρνετε τη στρογγυλή πέτρα που εμφανίζεται. Στο ίδιο δωμάτιο θα βρείτε και ένα ραβδί, το οποίο πρέπει να πάρετε και με αυτό να σπάσετε το πάτωμα πάνω στο οποίο βρισκόταν. Από εκεί θα πάρετε το χρυσό δαχτυλίδι. Σε ένα άλλο δωμάτιο θα βρείτε εύκολα ένα χρυσό κλειδί, με το οποίο θα ανοίξετε το διπλανό σεντούκι και θα πάρετε μέσα από αυτό το τριαντάφυλλο.

Γυρίζετε πίσω και βρίσκετε το δωμάτιο με την IDENTITY STONE. Βάλτε επάνω της το χρυσό δαχτυλίδι και πάρτε το αντικείμενο που θα εμφανιστεί. Αυτό θα πρέπει να το βάλετε πάνω στο ALTER OF JUSTICE, το οποίο θα βρείτε σε ένα άλλο δωμάτιο, ενώ αυτό με τη σειρά του θα σας δώσει ένα νέο αντικείμενο (SYMBOL of JUSTICE). Αυτό θα πρέπει να το βάλετε στο σημείο όπου θα βρείτε το κρανίο, το οποίο σας ρωτά για την αποστολή σας (WHAT IS YOUR QUEST).

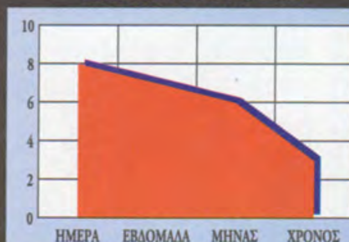
Του Γ. Κακαλέτρη





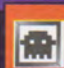
ΕΙΔΟΣ	ADVENTURE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	VULCUN SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



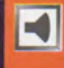
Αν και στην αρχή εντυπωσιάζει, είναι πολύ πιθανό να το βαρεθείτε γρήγορα.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.



Καλοσχεδιασμένα μεν, αλλά κάπως μονότονα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 78%



Πάρα πολύ ομιλία και ήχοι που συνοδεύουν την εξέλιξη.

ΗΧΟΣ 85%



Χωρίς εξάρσεις, προϋποθέτει ήρεμους παίκτες.

GAMEPLAY 80%



Δεν θα μπορέσει να παίξει κάποιος, αν δεν ξέρει καλά αγγλικά.

ΓΕΝΙΚΑ 80%

Η ΜΑΧΗ ΑΡΧΙΣΕ



ΕΓΓΡΑΦΕΙΤΕ ΣΗΜΕΡΑ
ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗΣ
ΣΤΗΝ COMPULINK
ΚΑΙ ΛΑΒΕΤΕ ΜΕΡΟΣ
ΣΤΟ ΤΟΥΡΝΟΥΑ.
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ
ΣΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ:
9238672-5 κα Ράπτη.







BENEFACTOR





Αν εντυπωσιαστήκατε στο παρελθόν με το Flashback, ίσως να βρείτε στο Benefactor τον αντικαταστάτη του. Το παιχνίδι κινείται στο ίδιο στιλ. Είναι ένα καλοσχεδιασμένο παιχνίδι από την Digital Illusions, αλλά δυστυχώς έχει κάποια μειονεκτήματα, τα οποία δεν του επιτρέπουν να ξεχωρίσει. Χαρακτηριστικά, αναφέρω το απλοϊκό σενάριο, τα μικροσκοπικά sprites και το μονότονο ήχο. Ας περάσουμε, όμως, στην αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού.

Σκοπός σας σε κάθε επίπεδο είναι να ελευθερώσετε μερικά κακόμοιρα πλασματάκια, τα οποία είναι φυλακισμένα πίσω από τους τελευταίας τεχνολογίας συρόμενους τοίχους και να τα οδηγήσετε στον τηλεμεταφορέα, ο οποίος αποτελεί τη μοναδική έξοδο από τον κόσμο του κακού. Για να το κατορθώσετε αυτό, θα χρειαστείτε τα διασκορπισμένα ανά το χώρο (όχι, δεν κρέμονται έξω από την πόρτα) κλειδιά. Ολα θα ήταν πολύ εύκολα, αν δεν υπήρχαν βέβαια οι δυνάμεις του κακού. Αυτές περιμένουν πάντα σε καίρια σημεία του επιπέδου για να σας κατασπαράξουν και έχουν μορφή αραχνοειδών, ερπετών και λοιπών τεράτων.

Η κίνηση του ήρωα είναι αρκετά απλή. Εκτός από τις κλασικές διευθύνσεις (αριστερά-δεξιά-άλμα-κάθισμα), υπάρχει και μια εντυπωσιακή περιστροφή στον αέρα, που πραγματοποιείται με το συνδυασμό του μοχλού και του κουμπιού του joystick. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε επίσης πολλά βοηθητικά αντικείμενα, όπως κουτιά πρώτων βοηθειών και αθλητικά παπούτσια, καθώς και ορισμένους μοχλούς που σας επιφυλάσσουν εκπλήξεις. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν μία μπάρα που απεικονίζει την ενέργειά σας (φυσικά, όταν εξαφανιστεί αυτή, ο ήρωας μετατρέπεται σε λείψανο), καθώς και δύο παράθυρα που αποτελούν το inventory σας.

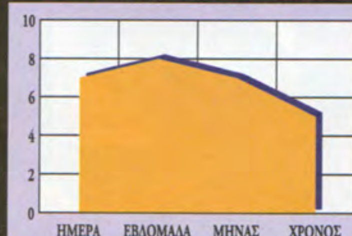
Οταν περάσετε ένα επίπεδο, θα σας δοθεί ο κωδικός του, ενώ ακόμα κι αν χάσετε σε κάποιο σημείο, μπορείτε μέσω της κατάλληλης επιλογής να συνεχίσετε το παιχνίδι από εκεί όπου σταθήκατε άτυχος.

Σε ό,τι αφορά τον τομέα των γραφικών, τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα, αν και πολύ μικρά, ενώ λιτότητα χαρακτηρίζει τα backgrounds. Ο ήχος κινείται σε ικανοποιητικά επίπεδα, αλλά είναι κάπως μονότονος, ενώ τα εφέ δεν αποτελούν κάτι το ξεχωριστό.

Γενικά, το Benefactor είναι ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι. Δυστυχώς, όμως, είναι καταδικασμένο να ζει στη σκιά του αξεπέραστου Flashback και γι' αυτό ίσως να μην προτιμηθεί από πολλούς. Συνιστάται ανεπιφύλακτα στους λάτρεις του είδους.

Του Δ. Πλέσσα

ΕΙΔΟΣ	Platform Game
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Digital Illusions



Δεν θα αργήσετε να κατανοήσετε τις στρατηγικές του παιχνιδιού.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: adie.

Μικρά καλοσχεδιασμένα sprites, λιτά backgrounds.	ΓΡΑΦΙΚΑ	80%
Μονότονος σε κάποια σημεία.	ΗΧΟΣ	75%
Το δυνατό σημείο του παιχνιδιού.	GAMEPLAY	86%
Αρκετά καλό στο είδος του.	ΓΕΝΙΚΑ	82%

REVIEW

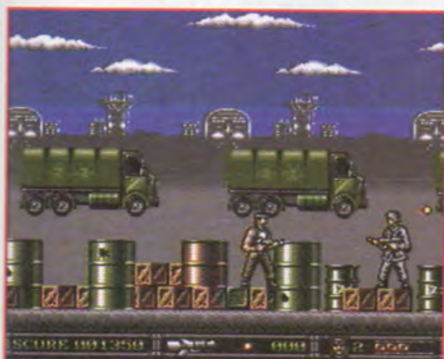
AMIGA

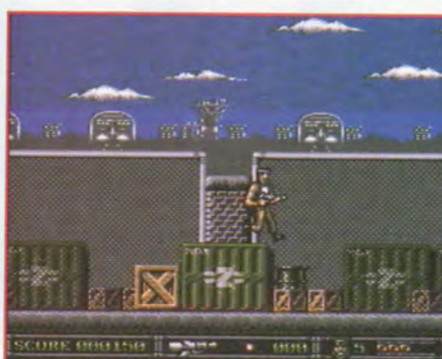


OPERATION FIRESTORM

Ο τίτλος του παιχνιδιού υποδηλώνει ότι πρόκειται για πολεμικό παιχνίδι. Από την πρώτη κιόλας ματιά μπορεί κάποιος να καταλάβει ότι πηγή έμπνευσης του δημιουργού αποτελεί το πολυπαιγμένο στα 8 bit Green Berret: Ενας "μοναχικός" στρατιώτης θα πρέπει να διαπεράσει τις γραμμές του εχθρού σπέρνοντας την καταστροφή.

Η οθόνη κινείται από δεξιά προς τα αριστερά και η απεικόνιση γίνεται από το πλάι. Φυσικά, υπάρχει πλήθος εχθρών που θα συναντήσουν το θάνατο στην πορεία (γιατί, περιμένατε κάτι άλλο;), με διάφορα όπλα και αρκετή βοήθεια από κιβώτια που κρύβουν πυρομαχικά. Ιδιαίτερα "αξιόπιστος" σύμμαχος το φλογοβόλο, ενώ ικανοποιητικά αποδεικνύονται βλήματα κ.λπ., αν και υπάρχει περιορισμένος αριθμός βολών με κάθε όπλο, με αποτέλεσμα να απαιτείται "οικονομία". Σε καμία περίπτωση το Operation Firestorm δεν αποτελεί εύκολη λεία για τον επίδοξο gamer, αν και τα πολλά power-ups και "βοηθήματα" το κάνουν βατό. Ομαλό scrolling, με αρκετά καλά γραφικά και ήχο, ο οποίος μάλιστα θυμίζει έντονα rambo-ειδή παιχνίδια του παρελθόντος. Μου θύμισε παλιότερες εποχές, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι απαρχαιωμένο.





Ικανοποιητικά γραφικά, ομαλή κίνηση.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	65%
Ενα εμβατήριο και κάποιοι πυροβολισμοί.	
ΗΧΟΣ	55%
Απλό, μέτριας δυσκολίας.	
GAMEPLAY	60%
Χωρίς κάποιο σημαντικό μειονέκτημα, δεν ελκύει όμως την προσοχή.	
ΓΕΝΙΚΑ	60%

REVIEW

AMIGA



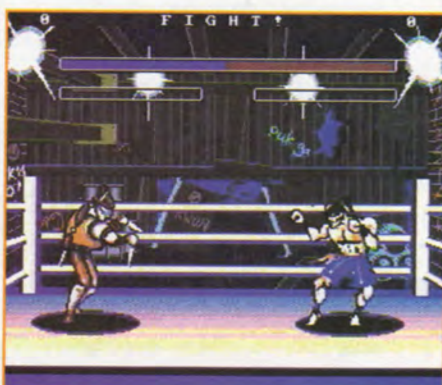
MADFIGHTERS II

Μία δημιουργία σε AMOS, η οποία δείχνει πολλές από τις δυνατότητες αυτής της... BASIC. Ενα beat'em up, στο οποίο θα έρθετε αντιμέτωποι με 16 αντιπάλους. Αρκετά μεγάλα sprites, τα οποία κινούνται με πολύ μεγάλη ταχύτητα, όμως εξίσου απότομα, με αποτέλεσμα ο παίκτης πολλές φορές να χάνει τον ήρωά του στην οθόνη, καθώς μάλιστα η δράση είναι καταιγιστική και τα χτυπήματα συνεχή. Ομορφος είναι ο τρόπος που μετριέται η πορεία της αναμέτρησης: μια μπάρα γεμίζει με τα χρώματα των δύο αντιπάλων και ανάλογα με τα χτυπήματα που δέχονται οι παλαιστές, αλλάζει η αναλογία τους. Οποιος την "καλύψει" ολόκληρη με το χρώμα που του αντιστοιχεί είναι ο νικητής.

Πολλά backgrounds, τα οποία αποτελούν το καλύτερο γραφικό μέρος του MadFighters 2, χωρίς όμως την κίνηση που έχουμε συναντήσει σε άλλα -ομολογουμένως πολύ καλύτερα- παιχνίδια.

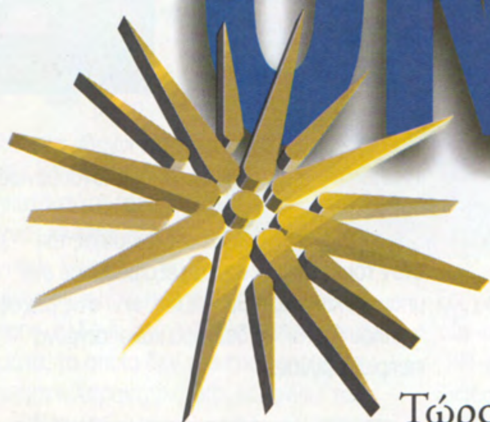
Ο ήχος "λάμπει"... διά της απουσίας του στον τομέα των μενού, αν εξαιρέσουμε ένα μπαμ σε κάθε πάτημα του fire, ενώ στις μάχες "εμπλουτίζεται" με διάφορα κακοπαιγμένα samples ομιλίας.





Μεγάλα sprites, αλλά καθόλου ομαλή κίνηση.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	50%
Εξαιρετικά... αποτυχημένος.	
ΗΧΟΣ	10%
Γρήγορη δράση, αλλά "υποφέρει" από την απότομη κίνηση.	
GAMEPLAY	55%
Σίγουρα δεν θυμίζει AMOS.	
ΓΕΝΙΚΑ	50%

Η ΒΟΡΕΙΑ ΕΛΛΑΔΑ ON-LINE



Τώρα, η CompuLink ξεκινάει την επέκταση του Συστήματός της και συνδέει τη Βόρεια Ελλάδα, on-line, με τις υπηρεσίες της, ενώ σύντομα θα καλύψει και την Κρήτη (κόμβος Κρήτης).

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

REN & STIMPY
(MEGADRIVE / GAME GEAR)

Επίπεδο 2: 8B20000 - 004C4SR
» 3: 8900004 - 884C2SI
» 4: 831000B - D8N6250
» 5: 832000H - TB424SM

PRINCE OF PERSIA
(GAME BOY)

Επίπεδο 2: 51798075
» 3: 41698065
» 4: 71198015
» 5: 61098005
» 6: 11398035
» 7: 47769332
» 8: 31998095
» 9: 21498054
» 10: 81498054
» 11: 51798074
» 12: 41698064

ECCO THE DOLPHIN
(GAME GEAR)

Medusa Bay: QMBRB
Under Caves: YMCNV
Ridge Water: WRRKD
Open Ocean: GSCIE
Cold Water: YAFCS
Open Ocean: GCCUG
Deep Water: SKSEH
City of Forever: ECICK
Origin Beach: CKSQJ
Dark Water: EEKCK
Deep Water: YOLGV
City of Forever: MEMSK
The Tube: SWOUO
The Machine: EOPWW
The Vortex: VQQGW

CRAZY TENNIS
(MEGADRIVE)

Οι κωδικοί για το World Tour:
1: START για τον αγώνα STUTTGART
2: CAR για τον αγώνα TOKYO
3: VEGAN για τον αγώνα WASHINGTON
4: STAR για τον αγώνα DUSSELDORF
5: LCD για τον αγώνα PARIS
6: WALL για τον αγώνα MONTREAL
7: SINKORSWIM για τον αγώνα BARCELONA
8: SHELF για τον αγώνα SAN FRANCISCO
9: WINDOW για τον αγώνα BOMBAY
10: POOL για τον αγώνα LONDON



ROBOCOP VS TERMINATOR
(MEGADRIVE)

Μήπως θα σας ήταν χρήσιμες μερικές έξτρα ζωούλες; Μήπως θα θέλατε να βλέπατε καινούριους εχθρούς; Αν η απάντηση στα πιο πάνω είναι ναι, τότε δεν έχετε πάρα να παγώσετε το παιχνίδι και να πατήσετε τα ακόλουθα πλήκτρα: CC, AA, BB, CC, AA και BB.

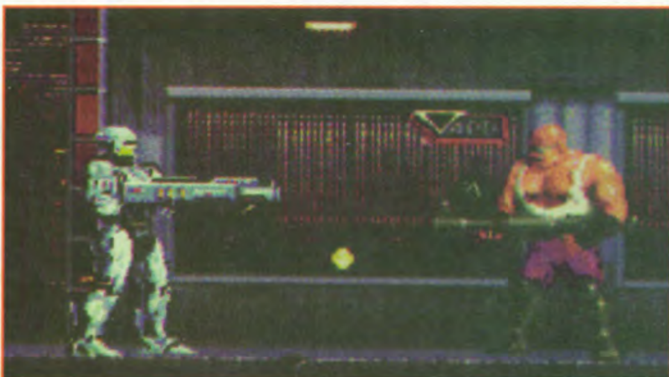
BACCCABBACCCAB

ALADDIN
(GAME GEAR)

Επίπεδο 1: AJGJ
» 2: LAEA
» 3: ASNF
» 4: NEVA
» 5: AALG
» 6: BLTO
» 7: VIAN

WORLD CUP SOCCER
(GAME BOY)

Επίπεδο 3: 03313
» 5: 36313
» 6: 17123
» 7: 42913
» 8: 56113
» 9: 51313
» 10: 97113
Ημιτελικοί: 08613
Τελικοί: 01613



AMERICAN GLADIATORS
(NES)

Επίπεδο 2: A, B, A, A, A, A, B, B
» 3: A, B, A, A, B, A, A, A
» 4: A, B, A, B, B, B, B, B

NBA JAM
(MEGA DRIVE)

Και άλλα διάσημα πρόσωπα στις οθόνες σας. Επαναλαμβάνω πως για να πιάσει το κολπάκι, διαλέγουμε τα 2 πρώτα γράμματα του τριψήφιου κωδικού και στο τρίτο απλώς μεταφέρουμε πάνω του τον κέρσορα. Στη συνέχεια, πατάμε ταυτόχρονα το start και, ανάλογα με τον παίκτη, το αντίστοιχο γράμμα:

Bill Clinton αρχικά γράμματα ARK και START μαζί με το A Al Gore αρχικά γράμματα NET και START μαζί με το B

Turmell αρχικά γράμματα MJT και START μαζί με το A

Riveit αρχικά γράμματα RJR και START μαζί με το B

Divita αρχικά γράμματα SAL και START μαζί με το C

Airdog αρχικά γράμματα AIR και START μαζί με το A

Chow-Chow αρχικά γράμματα CAR και START μαζί με το C

BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE
(GAME BOY)

Επίπεδο 2: 555 4239
» 3: 555 6767
» 4: 555 8942
» 5: 555 4118
» 6: 555 8471
» 7: 555 2989
» 8: 555 6737

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

» 9: 555 6429
» 10: 555 1881

BURAI FIGHTER
(NES)

Επίπεδο 2: BALL
» 3: JOKE
» 4: DOLL
» 5: PAIL
» 6: GOAL
» 7: GAME

BUGS BUNNY
(NES)

Επίπεδο 20: ZTPZ
» 40: TX9W
» 60: YTKW

JURASSIC PARK
(AMIGA 1200)

Οι κωδικοί που ακολουθούν, ισχύουν μόνο στην έκδοση για την A1200 και θα σας βοηθήσουν να πηγαίνετε από το ένα επίπεδο στο άλλο, εύκολα, απλά και χωρίς μεγάλη προσπάθεια:

B5A48352
E54C67AA
D5F4AB62
95B48B42
85A4834A
85B48B42
F54C6FAA
C57C77B2
D56C7FBA
A5149F5A

DISPOSABLE HERO
(AMIGA)

Στην οθόνη επιλογών (option screen), βάλτε τα sound effects στο 0, διαλέξτε την επιλογή arcade και βγείτε από την οθόνη επιλογών. Τώρα, διαλέξτε να δείτε τα high scores και, έχοντας πατημένο το δεξί κουμπάκι του ποντικιού, πληκτρολογήστε τη λέξη EUPHORIA και βγείτε από το μενού, πατώντας το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού. Τώρα, αν πάτε ξανά στην οθόνη επιλογών, θα δείτε ότι έχει εμφανιστεί άλλη μια επιλογή, με το όνομα configuration. Μέσα από εδώ, μπορείτε να διαλέξετε με πόσες ζωές θα ξεκινήσετε το παιχνίδι αλλά και από ποιο επίπεδο.

ZOOL 2
(AMIGA)

Το Zool 2 είναι ένα από τα καλύτερα platform games για την Amiga. Ελα, όμως, που είναι και λίγο »παλουκάκι". Γι' αυτόν το λόγο, αν θέλετε να περνάτε με μεγάλη ευκολία από τη μία πίστα στην άλλη, τότε, προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι, πηγαίντε στην οθόνη επιλογών (option screen), γράψτε BUMBLEBEE και ξεκινήστε το παιχνίδι. Τώρα, κάθε φορά που θα πατάτε return, θα μεταφέρεστε αυτόματα στην επόμενη πίστα.

AXE BATTLER
(GAME GEAR)

Κωδικοί για το παιχνίδι:

Firewood Town: FDCB JBEJ PBOO MDKI
Turtle Village: AHNN ANAB IOCN OAJN
Sand Marrow: IMME KEJE ALKD PNOF
Holm Stock: LIAM OBEG MAKK AKMG
Brookhill: AFPL JLNJ OMEM PGJK
North Valey: LGEC CLBP BIOP NICD



BATMAN: RETURN OF THE JOKER
(NES)

Επίπεδο 4-2: KHCN
» 5-1: QGVN
» 5-2: WBZT
» 6-1: FFHG
» 6-2: CKQG
» 7-1: GPZT

SILPHEED
(MEGA CD)

Κατά τη διάρκεια του animation (στην αρχή και προτού αρχίσετε το παιχνίδι), πατήστε Κάτω, Κάτω, Επάνω, Επάνω, Δεξιά, Αριστερά, A, B και start, για να ενεργοποιήσετε την επιλογή πίστας όπου θέλετε να παίξετε.

Αν πάλι θέλετε να μη χάνετε την ασπίδα σας μέσα στο παιχνίδι, τότε κατά τη διάρκεια του demo πατήστε Δεξιά, Αριστερά, A, Δεξιά, Επάνω, C, B, Κάτω, Αριστερά, B, A, Επάνω και start.

EQUINOX
(SUPER NES)

Στην οθόνη του τίτλου, πατήστε κατά σειρά τα εξής πλήκτρα: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R. Αν ακολουθήσατε σωστά τα πλήκτρα που σας έδωσα, αποκλείεται να ξαναχάσετε μαγική ζωούλα!

GLOBAL GLADIATORS
(MASTER SYSTEM)

Για επιλογή επιπέδου, πηγαίντε στη δεύτερη γραμμή της οθόνης επιλογών και πατήστε Αριστερά, Δεξιά, Αριστερά, Δεξιά, Αριστερά, Αριστερά, Δεξιά, Δεξιά, Αριστερά και Δεξιά!

Multi User games

On-Line παιχνίδια!

Συνδεθείτε on-line με δύο από τα εκπληκτικότερα multi-user games της CompuLink. Το Air Warrior και το Federation II υπόσχονται να σας προσφέρουν συναρπαστικές στιγμές πραγματικής δράσης.

CompuLinkάδες, ανά τη χώρα, σας χαιρετώ. Αυτή η στήλη είναι αφιερωμένη στο πιο σύγχρονο on-line σύστημα πληροφόρησης, την CompuLink, και ειδικότερα στα δύο εκπληκτικά multi-user παιχνίδια της: το δοκιμασμένο Air Warrior και τη νέα μανία στο χώρο, το διάσημο Federation. Φυσικά, δεν θα λείψουν οι συχνές αναφορές στα νέα της βάσης, καθώς και στο Internet.

Ας αρχίσουμε, όμως, με το Federation και το ημερολόγιο του παιχνιδιού, που ειδικά αυτόν το μήνα είναι τεράστιο. Καθίστε, λοιπόν, αναπαυτικά στη θέση του κυβερνήτη και απολαύστε!

Subject: Fed Log #1
Stardate: 19940901
Location: Solar System
Current planet: Earth

Το Fed Log #1 είναι το πρώτο μιας σειράς περιοδικών εκδόσεων για το Federation. Ουσιαστικά, αποτελεί το ημερολόγιο του παιχνιδιού και απευθύνεται σε όσους θέλουν να μάθουν ή να θυμηθούν τι συμβαίνει κατά καιρούς στον απέραντο γαλαξιακό μας χώρο.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή, όταν πρωτοήρθε το Fed στην CompuLink και γέμισε το ηλιακό μας σύστημα με επίδοξους αυτοκράτορες, οι οποίοι προσωρινά είχαν όλοι τον ίδιο τίτλο: Groundhogs! Κανείς όμως δεν απογοητεύθηκε από την ομολογουμένως υποτιμητική προσφώνηση. Ετσι, φορέσαμε τις κομψές αστροστολές μας - τελευταία λέξη της new age ηλιακής μόδας- και βαλθήκαμε με ζήλο να ξεχωρίσουμε από τη βάση της ιεραρχικής πυραμίδας.

Πολύ σύντομα και με την πολύτιμη βοήθεια του Αγγλου φίλου μας, είχαμε τον πρώτο μας commander -clap, clap, ευχαριστώ- ο οποίος ως νομοταγής πολίτης τρελάθηκε, όταν χρειάστηκε να δωροδοκήσει τον υπεύθυνο για την έκδοση της άδειας κατοχής αστρόπλοιου (μερικά πράγματα, τελικά, δεν αλλάζουν ποτέ) και βάλθηκε να διαδώσει τον τρόπο απόκτησής της. Σας διαβεβαιώνω ότι τώρα το έχει μετανιώσει πικρά. Ουφ! Εστω -ακολουθεί βαθύς αναστεναγμός- θα το ξεπεράσει. Συνεχίζουμε, λοιπόν. Πάλι με τη βοήθεια του Sevrina - του εξ Ηνωμένου Βασιλείου συνδέσμου μας- ο υποφαινόμενος, έπειτα από σκληρή δουλειά μεταφορικής φύσεως, κατόρθωσε να κατακτήσει έναν ακόμα βαθμό, να προαχθεί δηλαδή σε captain και να δεχτεί τα συγχαρητήρια του συνόλου των groundhogs και commanders του Fed. Εκείνη ακριβώς την περίοδο έγινε κάτι το τραγικό! (Το θυμάμαι και τρέμω.) Τα αποβράσματα της αστροκοινωνίας, πρωτοστατούντος του αξιαγάπητου (με ανάγκασαν να το γράψω αυτό) Lucifer #$%*&, ανακάλυψαν τη ρουλέτα στο διασημότερο bar του συστήματος, το chez diesel στον Αρη. Εκεί η









πονηρή ιδιοκτήτρια Diesel, αφού τους μεθούσε με τα εξωτικά ποτά της, τους "ελάφρυνε" στη συνέχεια από τα σκληρά κερδισμένα χρήματά τους. Ολους, πλην ενός! Θα σας δώσω ένα hint για το όνομα του τυχερού: αρχίζει από Luci και τελειώνει σε fer. Ετσι ξέσπασε μια τρομερή μάχη ανάμεσα σε αυτόν και κάποιον τύπο, ονόματι Adie (μα, ποιος είναι πάλι αυτός;), για την κατάκτηση του τίτλου του adventurer. Νικητής, με ελάχιστη διαφορά, εκείνος ο ποταπός ο Adie (clap, clap, ευχαριστώ ξανά, παρακαλώ, αυτόγραφα στο τέλος!).

Δυστυχώς, όμως, η παρακμή ήταν κοντά για πολλούς. Ατιμη ρουλέτα! Ο,τι και να πω είναι λίγο. Θα αναφέρω απλώς τη χαρακτηριστικότατη περίπτωση του fedder Cool, ο οποίος αυτοκτόνησε λόγω χρεοκοπίας τόσες φορές, που κανείς δεν άντεξε να τις μετρήσει. (Εγώ πάντως σταμάτησα στις 40 πρώτες!) Να φανταστείτε, έξω από το bar υπάρχει πλέον η προτομή του με την επιγραφή: !@|*& #%$&*] (σε ελεύθερη μετάφραση: Μεγάλοι Ευεργέται!) Εύγε, Cool νέε μου, η Diesel σε ευχαριστεί. Το ίδιο φυσικά και το τοπικό γραφείο κηδειών! Ας αφήσουμε, όμως, τους τζογαδόρους του Fed και ας περάσουμε σε μία ακόμη διαμάχη μεταξύ των παικτών για τον επόμενο τίτλο. Εδώ τα πράγματα ήταν κάπως πιο δύσκολα απ' ό,τι στην προηγούμενη περίπτωση. Για να ανακηρυχθεί κάποιος trader, εκτός από τη σκληρή δουλειά που απαιτούνταν, έπρεπε στο τέλος να βρεθεί και ο master of the guild of free traders, σε μια τυχαία τοποθεσία του solar system! Ετσι, ενώ μερικοί τον πέτυχαν στο landing pad της Γης, άλλοι τον ψάχνουν ακόμα. (Lucifer, τι έγινε παιδί μου;) Πρώτος τον συνάντησε ο Silk, τον οποίο και χρειάστηκε να πληροφορήσω αργότερα για το τι συνέβη, αφού δεν είχε καταλάβει τίποτα και, όπως ομολόγησε ο ίδιος, θα συνέχιζε την έρευνα. Δυστυχώς γι' αυτόν, στην τελευταία του επίσκεψη στο bar δεν άντεξε και δοκίμασε τον τροχό. Το αποτέλεσμα της γνωριμίας του με το διαβολικό μηχάνημα μπορεί να χαρακτηριστεί καταστροφικό! Μια περιουσία της τάξεως των 8.000.000 imperial groats περιήλθε στα χέρια μιας τρισευτυχισμένης Diesel! Καημένε Silk, ή όπως συνηθίζεται στο Fed: Alas poor Silk! Τώρα, στην κούρσα των traders προηγείται ο ναύτης του διαστήματος Spacesailor, γνωστός στην αγορά και ως... κυρα-Κατίνα! Βοήθεια, fedders! Με σκοτώνει! Ουφ... τον απομάκρυναν. Συνεχίζω, λοιπόν, με τον πιο αστείο θάνατο στο παιχνίδι.



Πέρα από κάθε αμφιβολία, το βραβείο σε αυτόν τον τομέα πηγαίνει στον... (and the Oscar goes to...) Arthur! Ο νέος μας, προκειμένου να βελτιώσει τα στατιστικά του και συγκεκριμένα το dexterity, προέβη στη σύναψη... αχέμ, γκουχ, γκουχ, ερωτικής σχέσης με τη γνωστή μας πλέον Diesel! Το σφάλμα του ήταν ότι, υπακούοντας στις φυσικές του ορμές, παρέκαμψε τις βιολογικές του ανάγκες (λήψη τροφής) και πέθανε από εξάντληση!!! Ετσι, αντί για επιπλέον πόντο στα στατιστικά του, έλαβε ένα μνήμα με θέα τον Κρόνο! Θα τελειώσω την εξιστόρηση των κατορθωμάτων των παικτών του Federation με τα εντυπωσιακά καθημερινά meetings τους, τις πρώτες πρωινές γήινες ώρες, που γίνονται -πού αλλού- στο δημοφιλέστατο chez diesel στον Αρη. Εκεί συγκεντρώνονται όλοι οι fedders για να συζητήσουν, να πιουν από τα εξωτικά ποτά του bar, να τραγουδήσουν δίπλα στο παραδοσιακό πιάνο και γενικά να διασκεδάσουν, ξεχνώντας την κούραση της προηγούμενης ημέρας. Εμπρός, λοιπόν, σας περιμένω όλους. Oops, ξεχάστηκα players only! And... drinks are on the house!!!

Αρκετά όμως με το Federation. Ας αφήσουμε το διάστημα και ας περάσουμε στη μάχη των αιθέρων.

Ο μεγαλύτερος διαγωνισμός στην ιστορία του Air Warrior είναι γεγονός! Αρχισε στις 20 Σεπτεμβρίου και θα ολοκληρωθεί σε δύο φάσεις, μέχρι τις 20 Δεκεμβρίου. Τα δώρα για όσους διακριθούν θα είναι εκπληκτικά!

Το πρώτο βραβείο περιλαμβάνει ένα MPC ON-LINE 386/40 με 4 MB RAM, 128 KB cache, 170 MB HD, 1 FDD, κάρτα γραφικών 24-bit true color, έγχρωμο monitor 14" MPR II, κάρτα ήχου SoundBlaster Pro και double speed CD-ROM drive! Ο δεύτερος νικητής θα λάβει μία Sega Mega Drive με πέντε κασέτες, ενώ ο τρίτος ένα Super Nintendo!

Περισσότερες πληροφορίες, όμως, για αυτόν το μαραθώνιο διαγωνισμό στα προσεχή τεύχη.

Σας περιμένω στην CompuLink, για μία on-line γνωριμία με τα παιχνίδια που θα αφήσουν εποχή στο χώρο. Μέχρι τον επόμενο μήνα play Fed, play Air, surf the net!

adie@athena.compulink.forthnet.gr



Final Writer II

Η ΑΛΛΗ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ ΚΕΙΜΕΝΟΓΡΑΦΩΝ

AMIGA

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

● του Γ. Κακαλέτρη

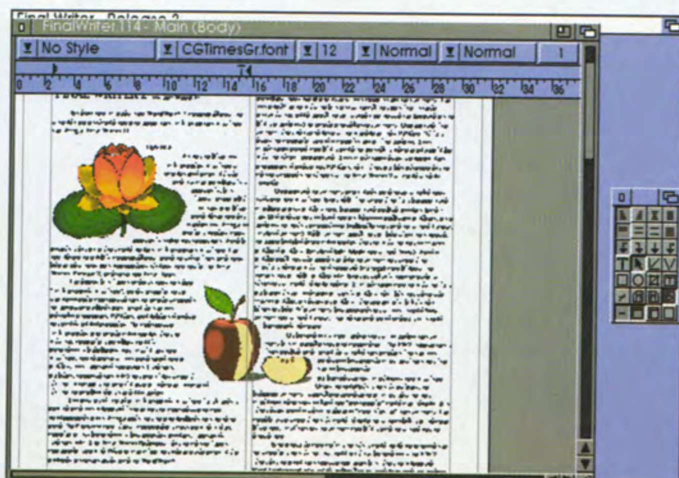
Ενόψει του επερχόμενου WordWorth 3, παρουσιάζουμε το μεγαλύτερο αντίπαλό του στο χώρο των επεξεργαστών κειμένου για Amiga: Final Writer II.

Αν και η επεξεργασία κειμένου με υπολογιστή αποτελεί μία από τις πιο συνηθισμένες εφαρμογές, δεν έχουμε αναφερθεί εκτενώς στο θέμα αυτό, λόγω του ότι η φύση της Amiga τη στρέφει κυρίως προς εφαρμογές video και γραφικών. Αυτό δε σημαίνει ότι στερείται πολύ καλών επεξεργαστών κειμένου. Για του λόγου το αληθές, παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα έναν από τους δύο φερόμενους ως κορυφαίους τίτλους του τομέα: τον Final Writer Release 2, απόγονο του Final Copy. Για όσους δεν έχουν υπόψη τους τον όρο "επεξεργαστής κειμένου", διευκρινίζουμε ότι αυτός αναφέρεται σε μία κατηγορία προγραμμάτων, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν εργαλεία για τη σύνταξη αναφορών, βιβλίων, φυλλαδίων ή ακόμα και απλής αλληλογραφίας. Το πρόγραμμα επεξεργασίας, στο οποίο πληκτρολογείται το κείμενο, προσφέρει συνήθως πολλές δυνατότητες διόρθωσης και επιμέλειας του κειμένου, ταυτόχρονα με την οργάνωσή του σε σελίδες, την εισαγωγή γραφικών (εικόνων, σχεδίων, γραφημάτων κ.λπ.), ενώ στο τέλος μπορεί είτε να εκτυπώσει το αποτέλεσμα σε κάποιον εκτυπωτή είτε να το αποθηκεύσει για άλλη χρήση.

Στη σημερινή εποχή, ο επεξεργαστής κειμένου έχει ξεφύγει αρκετά από την κλασική έννοια και τα προγράμματα που κυκλοφορούν για την Amiga φαίνεται ότι ακολουθούν αυτόν τον κανόνα. Το Prowrite που είχαμε παρουσιάσει πριν από αρκετά τεύχη, προσέφερε δυνατότητες δημιουργίας στηλών, εισαγωγής εικόνων κ.λπ. Στο Final Writer, τα πάντα έχουν προχωρήσει αρκετά και κύρια αιτία αποτελεί ο σκληρός ανταγωνισμός από το WordWorth.

SECTIONS

Στο Final Writer συναντάμε μία φιλοσοφία αρκετά διαφορετική από αυτή των συνηθισμένων word processors: την προσέγγιση των sections. Για την ακρίβεια, το κείμενο δεν αντιμετωπίζεται ως ένα ενιαίο αντικείμενο, αλλά χωρίζεται σε μικρότερα κομμάτια (αν, φυσικά, το θέλει ο χρήστης), τα οποία ονομάζονται sections. Ουσιαστικά, ένα section είναι κάτι ανάλογο με το κεφάλαιο ενός βιβλίου. Τι έχει, όμως, να προσφέρει αυτή η προσέγγιση σε ένα χρήστη; Στην περίπτωση που ο χρήστης θέλει απλά να συντάξει κάποιο ολιγοσέλιδο κείμενο, τίποτε ουσιαστικό. Στην περίπτωση, όμως, μακροσκελών αναφορών ή ακόμα και βιβλίων, είναι σχεδόν σίγουρο ότι τα πάντα μπορούν να γίνουν με το Final Writer 2 και μάλιστα με πολύ μεγάλη ευκολία, αφού διαθέτει όλα τα απαραίτητα εργαλεία, ώστε αφ' ενός να μπορεί ο συγγραφέας να διατηρεί άψογη τη δομή του κειμένου του και αφ' ετέρου να απαλλάσσεται



από επίπονες εργασίες όπως περιεχόμενα, ευρετήριο κ.λπ.

Ουσιαστικά, τα sections αποτελούν αυτόνομα τμήματα του κειμένου. Ετσι, καθένα μπορεί να έχει διαφορετικά περιθώρια στις σελίδες του, διαφορετικό αριθμό στηλών (από 1 έως 6) ή ακόμα και τη δική του ανεξάρτητη αρίθμηση σελίδων, αν ο χρήστης το κρίνει απαραίτητο (καθορίζονται από το μενού Layout, επιλογή Section). Κάθε section χωρίζεται σε δύο μέρη: τον κορμό, το χώρο δηλαδή όπου πληκτρολογείται το κείμενο, και τη master σελίδα ή σελίδες (επιλογή Edit Mode του μενού View). Αυτή η σελίδα ορίζεται μία φορά για όλο το section και μπορεί να περιέχει κάποιο κείμενο ή γραφικό (π.χ. logo) που θέλουμε να τυπώνεται σε κάθε σελίδα κ.λπ., με αποτέλεσμα οι μαζικές τροποποιήσεις να γίνονται με πολύ εύκολο τρόπο. Σε περίπτωση που το κείμενο έχει σχεδιαστεί για εκτύπωση σε μονές σελίδες, τότε δίνεται μία μόνο master σελίδα, αν όμως οι σελίδες είναι αριστερές-δεξιές, τότε δίνονται δύο. Νέα sections δημιουργούνται με την εντολή New Section του μενού Layout, ενώ κάτω από αυτή υπάρχει η εντολή διαγραφής κάποιου.

Οι δυνατότητες που εισάγονται με τη χρήση των sections δεν περιορίζονται στα ανωτέρω... Το FW2 ενσωματώνει έναν αριθμό εργαλείων, μεταξύ των οποίων περιλαμβάνεται ένα για την αυτόματη δημιουργία περιεχομένων και ένα για τη δημιουργία σχεδιαγράμματος-περίληψης του κειμένου. Οπως ίσως μπορεί να φανταστεί κάποιος αμέσως, τα διάφορα sections εμφανίζονται αυτόματα σε περιεχόμενα και περίληψη, κάνοντας τη... ζωή του χρήστη πολύ πιο εύκολη. Ωστόσο, αυτή δεν είναι η μόνη ευχάριστη "παρενέργεια" των sections. Για παράδειγμα, ο χρήστης μπορεί πολύ εύκολα να μεταπηδήσει σε κάποιο θέμα του, επιλέγοντας το section που επιθυμεί από τα μενού και το όνομά του.

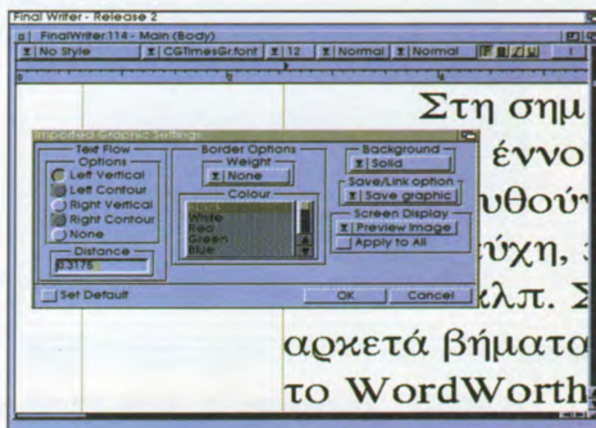
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ

Ενα στοιχείο που πρέπει να γίνει πολύ καλά κατανοητό, προκειμένου να μπορέσει κάποιος να εκμεταλλευτεί τις δυνατότητες του FW2, είναι ότι τα στιλ των γραμματοσειρών δεν είναι τα κλασικά bold, underlined κ.λπ., αλλά ότι ο καθορισμός τους εξαρτάται απόλυτα από το χρήστη, ο οποίος μέσω πολλών πλαισίων διαλόγου μπορεί να δώσει αναλυτικά όλες τις ιδιότητες του κειμένου, οι οποίες θα εισάγονται με τη χρήση τους. Φυσικά, υπάρχουν ορισμένα προκαθορισμένα στιλ γραφής, τα οποία όμως ξεπερνούν τα όρια της κλασικής επιλογής μεγέθους, γραμματοσειράς, χρώματος κ.λπ. Αυτά έχουν ως αποτέλεσμα να δίνεται στο κείμενο που πληκτρολογείται με τη χρήση τους μία συγκεκριμένη ιδιότητα, η οποία θα το κάνει να εμφανίζεται σε κάποια θέση στα περιεχόμενα ή την περίληψη του συγγράμματος. Πολλές από τις ιδιότητες αυτές μπορούν να τροποποιηθούν και βρίσκονται κάτω από το μενού Layout και την επιλογή Define Style. Τα "απλά" text styles "κατοικούν" κάτω από το μενού Text και την επιλογή Text Styles.



Στοίχιση στο περίγραμμα του γραφικού. Οι γραμμές με τις οποίες δημιουργήθηκε δεν διακρίνονται, αν επιλεχθεί NONE σαν πλάτος τους.

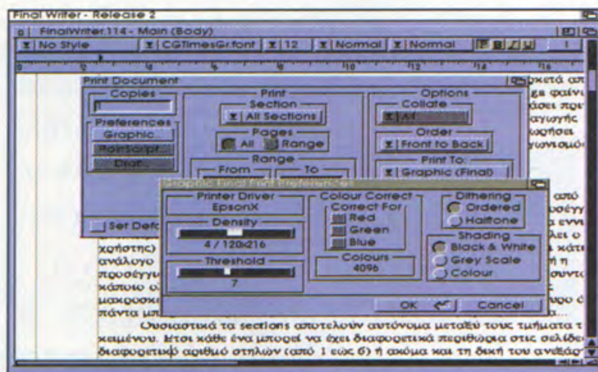
Joystick ΧΩΡΟΣ



Τυπικό παράδειγμα ρύθμισης παραμέτρων γραφικού.

Ενα πρόβλημα που συχνά αντιμετωπίζουν οι Ελληνες χρήστες του Final Writer είναι αυτό των γραμματοσειρών, από τη στιγμή που μαζί με το πρόγραμμα δίνεται ένα τεράστιο πλήθος κατάλληλων λατινικών γραμματοσειρών και... όπως είναι φυσικό καμία ελληνική. Η λύση είναι να προμηθευτεί κάποιος ελληνικές scalable γραμματοσειρές (outline fonts). (Δύο τέτοιες δίνονται, για παράδειγμα, μαζί με το ελληνικό Workbench της AC Engineering.) Γενικά, το πρόγραμμα αναγνωρίζει τους εξής τύπους γραμματοσειρών: τις δικές του, AGFA compugraphic fonts και Adobe type 1 fonts. Η αλήθεια είναι ότι αποτελεί κοπιαστική εργασία η τροποποίηση των text styles, ώστε να χρησιμοποιούν ελληνική γραμματοσειρά, όμως γίνεται μόνο μετά την εγκατάσταση του προγράμματος και σπάνια ίσως χρειαστεί μικρές τροποποιήσεις, ανάλογα με τις ανάγκες ενός κειμένου. Η χρήση scalable γραμματοσειρών εισάγει αυτόματα ένα πρόβλημα, αφού μια τέτοια γραμματοσειρά έχει πολύ άσχημα αποτελέσματα, αν χρη-

Joystick ΧΩΡΙΣ



Οι υψηλής ποιότητας εκτυπώσεις περνούν μέσα από αρκετά πλαίσια διαλόγου.

σιμοποιείται σε μικρές διακριτικότητες και μικρά μεγέθη. Ετσι, η προσπάθεια δημιουργίας κειμένου με font μεγέθους 9 και απεικόνιση 1 προς 1 στην οθόνη θα έχει ως αποτέλεσμα ένα ιδιαίτερα δυσανάγνωστο κείμενο. Για το λόγο αυτόν, το FW προσφέρει δυνατότητα zoom in και zoom out σε επίπεδα από 25 έως και 400% του αρχικού μεγέθους, πρόσβαση στα οποία μπορεί να έχει κάποιος μέσω των μενού και των πλήκτρων ALT και SHIFT ALT (το δεξιό ζευγάρι του πληκτρολογίου).

ΓΡΑΦΙΚΑ

Οπως όλοι οι σύγχρονοι επεξεργαστές κειμένου, έτσι και το FW2 επιτρέπει την εισαγωγή εικόνων στο κείμενο. Αναγνωρίζει eps και IFF-ILBM formats και αρκετοί χειρισμοί μπορούν να επιβληθούν στο εισαγόμενο γραφικό. Τέτοιοι, για παράδειγμα, είναι: περίγραμμα (πάχος και χρώμα γραμμής), background (διαφανές/συμπαγές), αν θα φαίνεται όλο το σχήμα έγχρωμο ή μονόχρωμο, ή αν απλά θα ζωγραφίζεται το περίγραμμά του, αν θα αποθηκεύεται ολόκληρο μαζί με το κείμενό του ή απλά η τοποθεσία που βρίσκεται στο δίσκο και, τέλος, η στοίχιση του κειμένου στα όριά του. Το κείμενο μπορεί να ρέει είτε δεξιά είτε αριστερά μιας εικόνας, δεν μπορεί όμως να ακολουθήσει περίπλοκα κείμενα ή ταυτόχρονη αριστερή-δεξιά στοίχιση. Ομως, το FW2 δίνει λύση και σε αυτό το ζητούμενο, με τη χρήση των εργαλείων σχεδίασης και συγκεκριμένα γραμμών οι οποίες έχουν τη δυνατότητα Left/Right Contour Text Flow (δηλαδή, στοίχιση στις ακμές του σχήματος).

Η απεικόνιση των σχημάτων γίνεται με τη χρήση του αριθμού των χρωμάτων της οθόνης (π.χ. 256) και έχει δοθεί μεγάλη σημασία στην ταχύτατη ανανέωση της οθόνης ακόμα και σε color preview. Εκτός από τις εικόνες IFF ή eps., γραφικά ονομάζονται στο FW2 και τα διάφορα σχήματα που μπορεί να σχεδιάσει ο χρήστης με τα εργαλεία του. Αυτά είναι οι γραμμές (με συγκεκριμένο προσανατολισμό ή απεριόριστες), τα πλαίσια, οι ελλείψεις (ακόμη και κύκλοι) και τα πλαίσια κειμένου. Τα τελευταία μπορούν να περιέχουν κάποια μικρή φράση, η οποία θα χρησιμοποιηθεί ως τίτλος, λεζάντα κ.λπ. Δυστυχώς, οι δυνατότητες του πλαισίου κειμένου (text box) είναι εξαιρετικά περιορισμένες, αφού μόνο μία γραμμή κειμένου μπορεί να εισαχθεί και δεν αποτελεί πραγματικό box. Τα διάφορα αντικείμενα μπορούν να κινούνται πάνω ή πίσω από άλλα, να περιστρέφονται (όχι οι απλές εικόνες) ή ακόμα και να ομαδοποιούνται για πιο εύκολο χειρισμό τους.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η πρόσβαση στα εργαλεία ζωγραφικής γίνεται μέσα από την μπάρα των εργαλείων του προγράμματος (ή από ξεχωριστό παράθυρο), η οποία πέραν αυτών περιέχει τις στοιχίσεις του κειμένου (αριστερή, δεξιά, κεντράρισμα και γέμισμα γραμμής), τα tabs, τα κενά των γραμμών, buttons για γρήγορη ενεργοποίηση των χαράκων (πάνω ή και δεξιά) και, τέλος, buttons για τη γρήγορη εναλλαγή μεταξύ κορμού και master pages. Ομως, το Final Writer, που διακρίνεται για τη μεγάλη ευχρηστία του, προσφέρει μέχρι 10 πλήρως καθοριζόμενες σειρές από κουμπιά για εργασίες, στις οποίες ο χρήστης νιώθει ότι χρειάζεται να έχει γρήγορη πρόσβαση. Οι δέκα αυτές σειρές εναλλάσσονται με το πάτημα ενός κουμπιού στην οθόνη. Μέρος του πολύ καλού user-interface αποτελούν και οι συντομογραφίες του πληκτρολογίου, στις οποίες μπορούν να ανατεθούν διάφορες λειτουργίες.

Ταυτόχρονα, ο δρομέας αποκτά διαφορετικές ιδιότητες όταν χρησιμοποιείται με ALT, SHIFT ή και CTRL: με τη χρήση του SHIFT επιλέγεται κομμάτι του κειμένου, με CTRL και αριστερά-δεξιά γίνεται κίνηση λέξη-λέξη και με τη χρήση του ALT τα πλήκτρα πάνω-κάτω κινούν το δείκτη ανά παράγραφο, ενώ τα αριστερά-δεξιά ανά φράση. Εκπληξη προκαλεί στο χρήστη ο μεγάλος αριθμός preferences που κρύβονται στα μενού και στα πλαίσια διαλόγου του FW2. Δεν είναι μόνο τα δέκα διαφορετικά παράθυρα προτιμήσεων που εμφανίζονται από το μενού Project/Preferences, αλλά και πολλές ακόμα, κρυμμένες μέσα σε άλλες λειτουργίες όπως, π.χ., καθορισμός αρχικών καταστάσεων κ.λπ. Επιπλέον, παράθυρα παρέχουν άμεση πρόσβαση σε παλέτα και text styles.

Αναφέρθηκα προηγουμένως στα ενσωματωμένα εργαλεία του Final Writer 2. Αναλυτικά, αυτά είναι τα εξής: ορθογραφικό λεξικό (speller), ευρετήριο συνωνύμων και παρεμφερών εννοιών (thesaurus), στατιστική ανάλυση του κειμένου και 6 εργαλεία οργάνωσης του κειμένου. Αυτά είναι τα περιεχόμενα και το περίγραμμα του θέματος (αναφέραμε τον τρόπο με τον οποίο εισάγεται κάτι εδώ), το ευρετήριο, η βιβλιογραφία, οι υποσημειώσεις και η λίστα των κεφαλαίων. Μεγαλύτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το ευρετήριο (Index), στο οποίο μια λέξη μπορεί να μπει απλά επιλεγόμενη από το κείμενο ή να πληκτρολογηθεί. Η

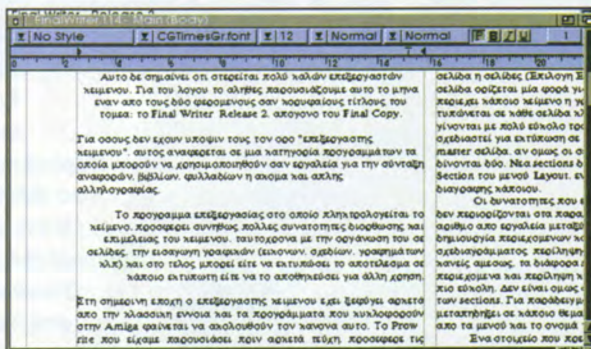
βιβλιογραφία και οι υποσημειώσεις εισάγονται "με το χέρι" από τα παράθυρά τους.

Οπως όλα τα σύγχρονα μεγάλα προγράμματα για την Amiga, έτσι και το FW2 υποστηρίζει τη γλώσσα AREXX. Μάλιστα, με το πρόγραμμα δίνεται και ένα πλήθος προγραμμάτων σε αυτή, τα οποία αναλαμβάνουν να φορμάρουν ξανά το κείμενο, και αρκετές άλλες λειτουργίες. Τα υποστηριζόμενα αρχεία κειμένου είναι τα εξής: plain ASCII, ProWrite, PenPal και WordPerfect, ενώ μπορεί επίσης να αποθηκεύσει σε μορφή ASCII και Final Writer. Πρέπει να παρατηρήσω ότι έλλειψη (όχι ουσιαστική για το 99% των χρήσεων) αποτελεί η αδυναμία εμφάνισης "κρυφών" χαρακτήρων όπως RETURN, SPACE κ.λπ. Κάτι τέτοιο το συναντάμε σε πολύ απλούστερα προγράμματα όπως ProWrite, και με τη βοήθειά του κάποιος μπορεί να εντοπίσει "σπασίματα" γραμμών, τα οποία είναι πολύ συνηθισμένα κατά τη μεταφορά ASCII αρχείων σε κάποιον word processor.

Τέλος, θα αναφερθούμε στις εκτυπώσεις, οι οποίες είναι συνήθως το φυσικό επακόλουθο της επεξεργασίας κειμένου. Εδώ, το Final Writer δείχνει τον καλύτερό του εαυτό. Μπορεί να χρησιμοποιήσει απλό ή PostScript εκτυπωτή και οι παράμετροι της εκτύπωσης όπως διόρθωση χρωμάτων, επιλογή ανάλυσης, σειρά εκτύπωσης σελίδων γίνονται από περαιτέρω πλαίσια διαλόγου. Η ποιότητα είναι πολύ καλή ακόμα και σε απλό 9-pin εκτυπωτή, ενώ πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό είναι ότι το πρόγραμμα δεν "παγώνει" καθώς στέλνει data στον printer, αλλά συνεχίζει να δουλεύει κανονικά και όχι μόνο στην περίπτωση της εκτύπωσης αλλά και σε κάθε άλλη διαδικασία. Το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό έχει καθιερωθεί από το WordWorth.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

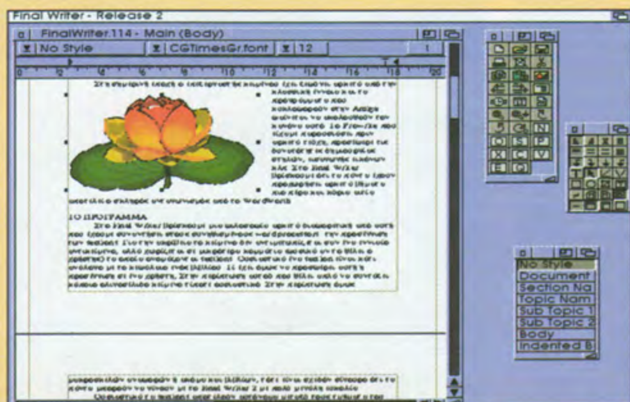
Συγκρίνοντας το Final Writer με την προηγούμενη έκδοση του WordWorth (δεν είχα ακόμα την ευκαιρία να δοκιμάσω την τελευταία) και το ProWrite 3.4 (ένα αρκετά διαδεδομένο πακέτο λόγω χαμηλών απαιτήσεων και απλοϊκής χρήσης) καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για ολοκληρωμένο πακέτο, με όλη τη σημασία του όρου. Δεν θα λείψει κανένα χαρακτηριστικό από τον επίδοξο συγγραφέα ενός βιβλίου, ενώ δυνατότητες όπως περίπλοκη στοίχιση γύρω από σχήματα του δίνουν έντονα στοιχεία εργαλείου DTP. Στον τομέα των απλών κειμένων, γενικά, οι απαιτήσεις είναι μικρές, με αποτέλεσμα να μην ξεχωρίζει για κάποιο χαρακτηριστικό του πέραν του πολύ καλοσχεδιασμένου user-interface του. Θετικό στοιχείο του FW2 αποτελεί η μεγάλη ταχύτητα χειρισμού των γραφικών καθώς και η δυνατότητα χρησιμοποίησης και εκμετάλλευσης κάθε mode γραφικών της Amiga.



Παράδειγμα των τεσσάρων μεθόδων στοίχισης κειμένου: CENTERED, LEFT, RIGHT και FULL.

Οσον αφορά δε στις απαιτήσεις του, είναι ιδιαίτερα αυξημένες, αφού δεν είναι δυνατόν να τρέξει χωρίς σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 10 MB. Ο χώρος αυτός μειώνεται σημαντικά, σε περίπτωση που κάποιος δεν χρειάζεται τις λατινικές γραμματοσειρές και τα πολλά -αμφιβόλου ποιότητας- eps γραφικά που προσφέρονται μαζί με το FW. 2 MB RAM είναι το ελάχιστο μέγεθος στο οποίο θα μπορέσει να «συγκατοικήσει» ο FW μαζί με κάποιο κείμενό του. Σε ορισμένα σημεία, το πρόγραμμα θυμίζει επεξεργαστές κειμένου κάτω από Windows, όμως buttons και μενού έχουν τη γρήγορη απόκριση που συνηθίζεται στην Amiga. Δεν χρειάζεται να θυσιαστεί το multitasking και το υπέροχο GUI της Amiga για να αναζητηθεί κάποια δυνατότητα επεξεργασίας κειμένου κάτω από Windows. Πολύ περισσότερα από όσα χρειάζεται ένας απλός χρήστης βρίσκονται εδώ...

Αναμένοντας, λοιπόν, την εξέταση του WordWorth 3, το οποίο ίσως να καλύπτει ολοκληρωτικά το μικρό πια διάστημα μεταξύ των δημοφιλέστερων προγραμμάτων word processing για PC και των τίτλων της Amiga, δίνουμε ραντεβού για τον επόμενο μήνα με ένα ακόμα πρόγραμμα-διαμάντι.



Σμίκρυνση μεγάλου μέρους της σελίδας.

NEWS ROLE PLAYING GAMES

City by the Silt Sea



Η πρώτη επική, διαδραματιζόμενη κάτω από το έδαφος, περιπέτεια για τον κόσμο του DARK SUN.

Κάτι κακό ξυπνά στα ερείπια της αρχαίας Giustenal, της πόλης στη θάλασσα από βούρκο. Κάτι που απλώνεται βαθιά κάτω από τη στροβιλιζόμενη άμμο. Ελέγχει ένα στρατό που μεγαλώνει συνέχεια και έχει τη δύναμη να προκαλέσει το "Δράκο", καθώς και να ισχυρίζεται ότι είναι θεός. Πρόκειται για τον Dregoth, τον αθάνατο βασιλιά των δράκων της Giustenal, με τον οποίο μόνο οι πιο ισχυροί παίκτες θα τολμήσουν να συγκρουστούν, στο υπόγειο βασίλειό του.

Επέκταση για τον κόσμο του DARK SUN, για παίκτες όλων των επιπέδων/Σεπτέμβριος '94/Τιμή 7.200 δρχ.

The Awakening



Το "Awakening" παίρνει ένα γνωστό τέρας -τη μούμια- και την τοποθετεί σε ένα μοναδικό μη αιγυπτιακό σκηνικό, ανατρέποντας τις προσδοκίες των παικτών.

Κάπου μέσα στο βασίλειο του Ravenloft, ανοίγουν τα βλέφαρα ενός θαμμένου εδώ και πάρα πολλά χρόνια. Σκόνη, ανέγγιχτη εδώ και αιώνες, κυλάει μακριά, καθώς η πολύ βαριά πέτρινη σαρκοφάγος ανοίγει τρίζοντας. Το "Ξύπνημα" μόλις άρχισε.

Περιπέτεια για τον κόσμο του Ravenloft, για παίκτες επιπέδου 7-10/Σεπτέμβριος '94/Τιμή 2.700 δρχ.

The AD&D Players' Packs



Για τους αρχάριους παίκτες, τα AD&D Players' Packs αντιπροσωπεύουν την ιδανική συσκευασία όλων όσων χρειάζονται ως πρώτη αγορά βοηθημάτων του παιχνιδιού.

Τα Players' Packs για τον πολεμιστή, το μάγο, τον κλέφτη, τον κληρικό αποτελούνται από εύκολες στη μεταφορά πλαστικές βαλίτσες, γεμάτες με εισαγωγικά βοηθήματα για το AD&D, που κάνουν το παιχνίδι πιο απολαυστικό και ταυτόχρονα πιο εντυπωσιακό.

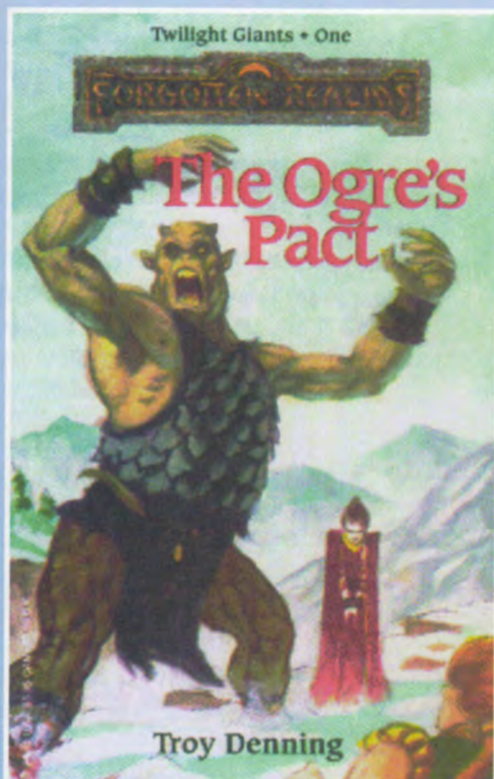
Κάθε βαλίτσα περιέχει ένα Screen αντίστοιχα για τον fighter, τον wizard, τον thief ή τον priest, τρεις χωρίς μόλυβδο μεταλλικές φιγούρες για τους χαρακτήρες των παικτών, οδηγούς βαψίματος, ένα βιβλίο οδηγιών, επτά ζάρια, Character Record Sheets και πολλά ακόμη.

Επιπλέον, η βαλίτσα έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να χωράει ακριβώς όλα τα βιβλία κανόνων και όλα όσα οι παίκτες θα χρειαστούν οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού.

Accessories της TSR για όλα τα επίπεδα παικτών/Σεπτέμβριος '94/Τιμή για κάθε Player Pack 6.750 δρχ.

ROLE PLAYING GAMES

The Ogre's Pact



Ο δημοφιλής συγγραφέας Troy Denning ξεκινά μια καινούρια τριλογία για τον κόσμο των FORGOTTEN REALMS.

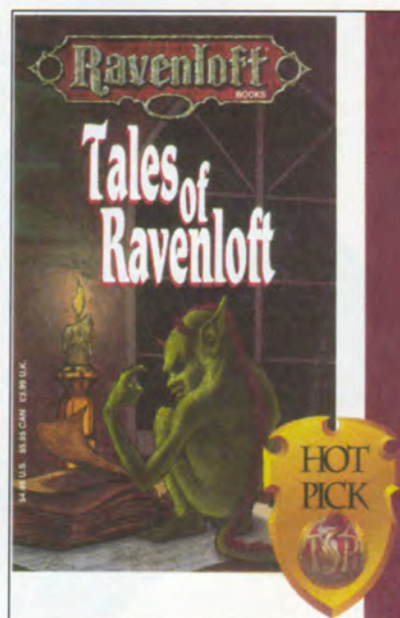
Οταν ένας τερατόμορφος γίγαντας (ένα ogre) απαγάγει την Brianna του Hartwick, την ημέρα εορτασμού των γενεθλίων των 17 της χρόνων, ο πατέρας της απαγορεύει στους ιππότες του να προσπαθήσουν να τη σώσουν. Μόνο ο Tavis Burdun, ένας αναιδής χωριάτης που... λιμπίζεται το χέρι της Brianna, βρίσκει το κουράγιο να εναντιωθεί στη θέληση του δούκα. Προς μεγάλη έκπληξη του Tavis, το να σκοτώσει το ogre είναι το ευκολότερο μέρος της ιστορίας. Προτού μπορέσει στ' αλήθεια να σώσει την Brianna, θα πρέπει να κερδίσει την εμπιστοσύνη της και παράλληλα να αποκαλύψει το πολύ καλά φυλαγμένο μυστικό του πατέρα της.

Τριλογία Twilight Giants, Πρώτο Βιβλίο/Σεπτέμβριος '94/Τιμή 2.250 δρχ.

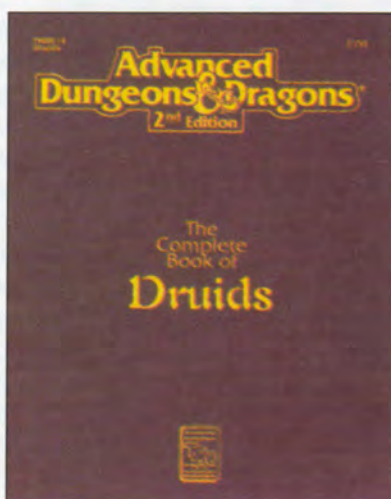
Tales of Ravenloft Anthology

Ενα μυθιστόρημα για βαμπίρ, με πρωταγωνιστή τον κόμη Strahd Von Zarovich, διανθίζει αυτή την καινούρια συλλογή από ανατριχιαστικές μικρές ιστορίες που διαδραματίζονται στον κόσμο του RAVENLOFT, έναν κόσμο νεκροζώντανων, λυκανθρώπων και άλλων σκοτεινών ηρώων. Στην ανθολογία αυτή παρουσιάζεται το έργο των P.N. Elrod, James Lowder, J. Robert King, Elaine Bergstrom και πολλών άλλων συγγραφέων. Οι ιστορίες εστιάζουν σε καινούρια σκοτεινά βασίλεια και κλασικούς "κακούς", συμπεριλαμβανομένων των Harkon Lukas, Azalin και Hezlich.

Ανθολογία της TSR για τον κόσμο του Ravenloft/Σεπτέμβριος '94/Τιμή 2.250 δρχ.



The Complete Druid's Handbook



Σε αυτό το εύκολο στη χρήση συμπλήρωμα του "Player's Handbook", θα βρείτε όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε ως παίκτες των παιχνιδιών ρόλων γύρω από τους μάγους-ιερείς της φύσης, που αποκαλούνται δρυΐδες. Χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες που παρέχονται μέσα από το βιβλίο αυτό, θα μπορέσετε να δημιουργήσετε χαρακτήρες δρυΐδων, να τους εξοπλίσετε με τα ανάλογα όπλα και βοηθήματα, να συνθέσετε ενδιαφέρουσες προσωπικές ιστορίες και να καθοδηγήσετε με ρεαλιστικό τρόπο τους χαρακτήρες, ώστε να ξεπεράσουν οποιαδήποτε κατάσταση. Αν οι παίκτες το θελήσουν, έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν κάποιο από τα μοναδικά "εργαλεία" του δρυΐδη, γεγονός που θα ενισχύσει τους χαρακτήρες με ιδιαίτερες ικανότητες και γνωρίσματα. Επίσης, στο βιβλίο περιλαμβάνονται νέα ξόρκια δρυΐδη καθώς και κανόνες για τις σχέσεις του με τη φύση.

Συμπλήρωμα των Κανόνων του "Player's Handbook" για όλα τα επίπεδα παικτών/Σεπτέμβριος '94/Τιμή 4.950 δρχ.

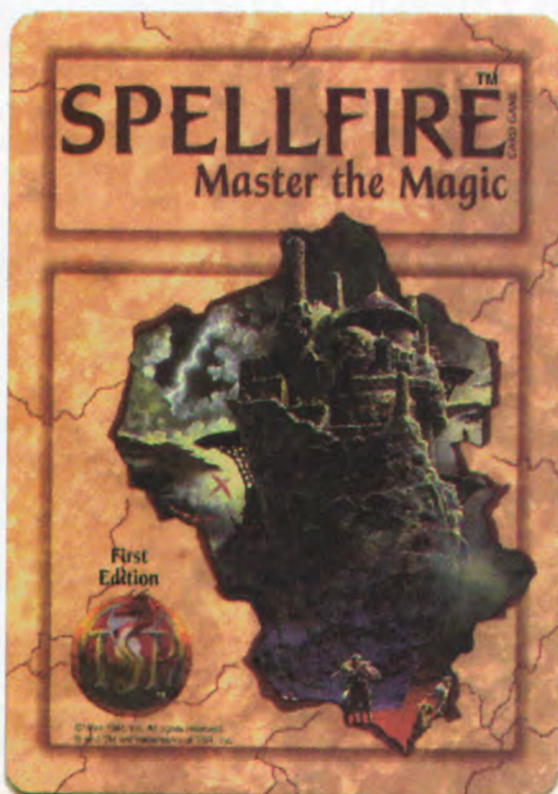
Μπροστά στις πύλες της Waterdeep, ο σοφός μάγος Elminster υπερασπίζεται την ξακουστή πολιτεία από τα νύχια της διαβόητης Lolth, της φριχτής αραχνόμορφης θεάς των Drow. Η Lolth καλεί ορδές thri-kreen, αλλά ο Elminster ρίχνει στη μάχη τους Treants του Goodwood. Η Lolth αντεπιτίθεται με τις στρατιές του Bloodstone και ένα σμήνος από πτερόσαυρους, ενώ υποχρεώνει τα περήφανα djinn να πολεμήσουν στο πλευρό της. Και να, τώρα η Waterdeep σωριάζεται σε φλεγόμενα ερείπια, κάτω από τα συντριπτικά χτυπήματα των εχθρών της. Ομως ο Elminster, ατάραχος, καλεί με τα μαγικά του ξόρκια ένα Spirit of the Land, για να αποκαταστήσει αμέσως τη Waterdeep στο προηγούμενο μεγαλείο της. Αυτήν τη φορά, τουλάχιστον, τα σχέδια του κακού ματαιώθηκαν.

Αυτή ήταν μόνο μία μάχη του Spellfire, που αποτελεί απάντηση της TSR στην τεράστια δημοτικότητα που γνωρίζουν σήμερα τα παιχνίδια φαντασίας με κάρτες. Το Spellfire είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι με κάρτες για δύο ή περισσότερους παίκτες. Μόνο οι παίκτες του Spellfire έχουν τη μοναδική ευκαιρία να αναμετρηθούν σε ξακουστά μέρη του Greyhawk, του Dark Sun και των Forgotten Realms, με τους αγαπημένους ήρωες και τα φοβερά τέρατα του Advanced Dungeons & Dragons. Μόνο οι έγχρωμες κάρτες του Spellfire είναι εικονογραφημένες από το καταπληκτικό ταλέντο των Caldwell, Brom και Easley.

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι απλοί και κατανοητοί - μπορείτε να μάθετε να παίζετε μέσα σε λίγα λεπτά. Αντικείμενο της αντιπαράθεσης στο Spellfire είναι οι επικράτειες (realms), δηλαδή κάρτες που απεικονίζουν βασίλεια, πόλεις, νησιά, οροσειρές και δάση των φανταστικών κόσμων του Advanced Dungeons & Dragons. Καθένας από τους αντιμαχόμενους παίκτες προσπαθεί να νικήσει, τοποθετώντας στο τραπέζι ένα τριγωνικό σχηματισμό από έξι επικράτειες - μία κάρτα

SPELLFIRE

Master the Magic



στην κορυφή, δύο κάρτες στη δεύτερη σειρά και τρεις στην τρίτη σειρά. Ταυτόχρονα, κάθε παίκτης προσπαθεί να ισοπεδώσει (raze) τις επικράτειες των αντιπάλων του χρησιμοποιώντας πολεμιστές, μάγους, τέρατα, ξόρκια και άλλα μέσα. Φυσικά, την ίδια στιγμή πρέπει να υπερασπίζει τις δικές του επικράτειες. Ορισμένες επικράτειες έχουν ξεχωριστές ιδιότητες. Για παράδειγμα, το Menzoberranzan των Forgotten Realms μπορεί να τοποθετηθεί στο τραπέζι οποιαδήποτε στιγμή και είναι απρόσβλητο από επιθέσεις ιπτάμενων εχθρών. Ας αναφερθούμε αναλυτικά και στις υπόλοιπες κατηγορίες καρτών του Spellfire. Κάθε κατηγορία συμβολίζεται με ένα χαρακτηριστικό σύμβολο. Η επίθεση και η άμυνα του παιχνιδιού στηρίζονται στους υπερμάχους (champions), που είναι κάρτες οι οποίες αντιπροσωπεύουν πολεμιστές, μάγους, κληρικούς ή τέρατα. Κάθε υπέρμαχος σημειώνεται με έναν αριθμό που είναι η στάθμη (level) της δύναμής του. Ορισμένοι υπέρμαχοι έχουν πρόσθετες ικανότητες. Για παράδειγμα, ο Drizzt Do' Urden - ήρωας (hero) στάθμης 8 - βγαίνει από το παιχνίδι μόνο αν νικηθεί δύο φορές σε μία μάχη. Ο Dragon King του Dark Sun - τέρας (monster) στάθμης 8 - μπορεί να κάνει μαγικά ξόρκια (wizard spells).

Οι σύμμαχοι (allies) είναι κάρτες που αντιπροσωπεύ-

• του Θ. Καλφόπουλου

ουν ομάδες πλασμάτων που μπορούν να πολεμήσουν στο πλευρό ενός υπερμάχου. Και αυτές οι κάρτες σημειώνονται με τον αριθμό της στάθμης τους. Κάποιοι από τους συμμάχους έχουν ξεχωριστές ιδιότητες. Για παράδειγμα, οι Myrmidons - στάθμης 4 - επιτρέπουν στον παίκτη να επαναφέρει στο παιχνίδι όλες τις κάρτες που έχει πετάξει στη διάρκεια της παρτίδας.



Οι κτήσεις (holdings) είναι κάρτες κάστρων ή οχυρωμένων τοποθεσιών, που αυξάνουν τις αμυντικές δυνατότητες των επικρατειών στις οποίες τοποθετούνται. Για παράδειγμα, το Altaruk του Dark Sun επιτρέπει στον υπέρμαχο που το υπερασπίζεται να κάνει κληρικά ξόρκια. Οι κτήσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο σε συνδυασμό με κάποια επικράτεια του ίδιου κόσμου του Advanced Dungeons & Dragons. Τα γεγονότα (events) είναι κάρτες που περιγράφουν απροσδόκητα ευεργετικά ή καταστρεπτικά φαινόμενα. Για παράδειγμα, η κάρτα Wind of Disenchantment καταστρέφει όλα τα μαγικά αντικείμενα (magical itemσ) που βρίσκονται στο τραπέζι. Η κάρτα Ice Storm καταστρέφει όλους τους υπερμάχους ή συμμάχους που έχουν στάθμη μικρότερη από πέντε. Τα γεγονότα είναι οι μόνες κάρτες του Spellfire που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε οποιαδήποτε φάση του παιχνιδιού: Το Spellfire περιλαμβάνει επίσης κάρτες μαγικών ή κληρικών (clerical) ξορκιών, κάρτες μαγικών αντικειμένων και κάρτες κειμηλίων (artifacts). Στα μαγικά ή κληρικά ξόρκια σημειώνεται σε ποια φάση του γύρου μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Αρκετές από αυτές τις κάρτες αυξάνουν ή μειώνουν τη στάθμη ενός υπερμάχου. Τα κειμήλια συνδυάζονται μόνο με υπερμάχους που προέρχονται από τον ίδιο κόσμο του Advanced Dungeons & Dragons.

Στην αρχή μιας παρτίδας Spellfire, κάθε παίκτης ανακατεύει τις κάρτες του και παίρνει πέντε από αυτές στο χέρι. Οι υπόλοιπες κάρτες αποτελούν το σωρό του (draw pile). Κάθε παίκτης παίζει με τη σειρά του το γύρο του. Στην αρχή του γύρου, ο παίκτης παίρνει τρεις κάρτες από το σωρό του. Μπορεί τώρα να κατεβάσει στο τραπέζι μια επικράτεια ή να ανοικοδομήσει μια ισοπεδωμένη επικράτεια πετώντας τρεις κάρτες. Μπορεί επίσης να τοποθετήσει μια κτήση σε κάποια επικράτεια, η οποία δεν έχει κτήση και δεν έχει ισοπεδωθεί. Στην επόμενη φάση του γύρου, ο παίκτης μπορεί να κατεβάσει στο τραπέζι υπερμάχους και να δώσει σε καθέναν από αυτούς ένα κειμήλιο και οποιονδήποτε αριθμό μαγικών αντικειμένων. Οι υπέρμαχοι που βρίσκονται στο τραπέζι αποτελούν τη δεξαμενή (pool) του παίκτη. Αν υπάρχει ο κατάλληλος υπέρμαχος στη δεξαμενή, ο παίκτης μπορεί τώρα να κάνει ξόρκια που επιτρέπονται σε αυτήν τη φάση.

Στη συνέχεια, ο παίκτης μπορεί να επιτεθεί σε μια επικράτεια του αντιπάλου του. Σημειώνουμε ότι κάθε επικράτεια, η οποία δεν έχει ισοπεδωθεί, προστατεύει από επιθέσεις τις επικράτειες που βρίσκονται πίσω από αυτή - δηλαδή στη χαμηλότερη σειρά της τριγωνικής διάταξης των καρτών. Κάθε επίθεση εναντίον αντίπαλης επικράτειας ονομάζεται μάχη (battle) και μπορεί να περιλαμβάνει έναν ή περισσότερους κύκλους (rounds). Σε κάθε κύκλο ο παίκτης επιτίθεται χρησιμοποιώντας έναν υπέρμαχο από τη δεξαμενή του ή έναν υπέρμαχο που θα κατεβάσει στο τραπέζι εκείνη τη στιγμή. Ο αμυνόμενος παίκτης πρέπει να ορίσει ποιος υπέρμαχός του θα υπερασπιστεί την επικράτειά του. Αν δεν οριστεί κανείς υπερασπιστής, η επικράτεια ισο-

πεδώνεται, η κάρτα της γυρίζει ανάποδα και η μάχη τελειώνει με νίκη του επιτιθέμενου παίκτη. Οταν ο αμυνόμενος ορίζει υπέρμαχο, το παιχνίδι αποκτά περισσότερο ενδιαφέρον.

Οι δύο παίκτες συγκρίνουν τις στάθμες των υπερμάχων τους, όπως αυτές τροποποιούνται από μαγικά αντικείμενα ή κειμήλια που έχουν ή από άλλες επιδράσεις. Ο παίκτης που έχει τον υπέρμαχο με τη μικρότερη στάθμη προσπαθεί να την αυξήσει χρησιμοποιώντας συμμάχους, γεγονότα, ξόρκια ή πρόσθετα μαγικά αντικείμενα και κειμήλια. Οταν βρεθεί ο δικός του υπέρμαχος να έχει τη μικρότερη στάθμη, κάνει το ίδιο ο άλλος παίκτης.

Ο κύκλος της μάχης συνεχίζεται με αυτήν την εναλλαγή των παικτών, ώσπου να σταματήσουν να κατεβάζουν κάρτες. Τότε ο υπέρμαχος με τη μικρότερη τελική στάθμη θεωρείται ηττημένος και φεύγει από το παιχνίδι, μαζί με τις κάρτες που χρησιμοποιήθηκαν επάνω του. Η ισοπαλία των δύο υπερμάχων θεωρείται νίκη του αμυνόμενου. Αν νικήσει ο υπέρμαχος του αμυνόμενου παίκτη, η μάχη έχει τελειώσει. Αν νικήσει ο υπέρμαχος του επιτιθέμενου παίκτη, έχει τελειώσει ο κύκλος, αλλά όχι η μάχη. Ο επιτιθέμενος παίκτης έχει δικαίωμα να ορίσει άλλον υπέρμαχο και να επιτεθεί ξανά εναντίον της επικράτειας. Αυτό σημαίνει ότι συνήθως χρειάζονται τουλάχιστον δύο υπέρμαχοι για να ισοπεδωθεί μια επικράτεια.

Φυσικά, ο αμυνόμενος παίκτης μπορεί να ορίσει νέο υπερασπιστή υπέρμαχο... Ο νικητής της μάχης μπορεί να πάρει μια κάρτα από το σωρό του και να τη χρησιμοποιήσει αμέσως. Μετά το τέλος της μάχης, ο παίκτης πρέπει να έχει μέχρι οκτώ το πολύ κάρτες στα χέρια του. Ολοκληρώνει λοιπόν το γύρο του, πετώντας όσες κάρτες περισσεύουν.



Αυτοί είναι σχεδόν όλοι οι κανόνες του Spellfire. Υπάρχουν αρκετοί προαιρετικοί κανόνες, που επιτρέπουν στους παίκτες να προσαρμόσουν το παιχνίδι στις προτιμήσεις τους. Αρκετοί θα παρακάμψουν εκείνο τον κανόνα που περιορίζει την τράπουλα κάθε παίκτη σε 55 κάρτες, με 15 το πολύ επικράτειες και μέχρι 20 υπερμάχους. Ακολουθεί ένα παράδειγμα μάχης, που δείχνει πόσο συναρπαστικό είναι το παιχνίδι. Ο διαβόητος Luz the Evil - τέρας, στάθμης 8, που κάνει μαγικά ξόρκια - επιτίθεται εναντίον της επικράτειας Greyhawk Ruins, που δίνει +2 στους φιλικούς υπερμάχους. Κτήση των Greyhawk Ruins είναι το Castle Hart, που δίνει +2 στον υπερασπιστή υπέρμαχο. Τον Luz αντιμετωπίζει θαρραλέα η κληρικός Sysania, που έχει στάθμη 4 μόνη της, αλλά στάθμη 8 σε συνδυασμό με την επικράτεια και την κτήση που υπερασπίζεται. Ο Luz προσπαθεί να ανατρέψει την ισοπαλία καλώντας ως σύμμαχο ένα Swordwraith (+4), αλλά η Sysania εξορκίζει και καταστρέφει αυτόν τον νεκροζώντανο με το ξόρκι Holy Word.

Εξαγριωμένος, ο Luz κάνει το ξόρκι Horrors of the Abyss (+5), αλλά η Sysania παίρνει το μαγικό αντικείμενο Wand of Light (+3) και κάνει το ξόρκι Barkskin (+2). Ο Luz φαίνεται να χάνει τη μάχη, γιατί υπάρχει ισοπαλία. Τώρα ο Luz κάνει το ξόρκι Cone of Gold (+5), αλλά η Sysania χαμογελά ειρωνικά και το ακυρώνει με το ξόρκι Dispel Magic. Πεισμωμένος ο Luz καλεί ως συμμάχους τους Nomand Mercenaries (+2), ενώ η Sysania καλεί ως συμμάχους τη War Band (+3). Ομως αυτούς τους εξολοθρεύει αμέσως ο Luz με το ξόρκι Finger of Death. Οταν η Sysania απαντάει με το ξόρκι Cure Light Wounds (+2), ο Luz σωπαίνει γιατί έχει ηττηθεί. Ομως, όπως γράφει η κάρτα του Luz, η ήττα του προκαλεί την ισοπέδωση μιας επικράτειας του αντιπάλου. Ετσι, παρά τη νικηφόρα μάχη που έδωσε η Sysania, τα Greyhawk Ruins ισοπεδώνονται!

Το Spellfire κυκλοφορεί σε πακέτα που αποτελούνται από δύο τράπουλες των 55 καρτών. Ολες αυτές είναι κάρτες της πρώτης έκδοσης του παιχνιδιού και είναι αριθμημένες από το 1 έως το 400. Ορισμένες από αυτές τις κάρτες είναι συνηθισμένες, άλλες είναι αρκετά σπάνιες και κάποιες άλλες πολύ σπάνιες. Κυκλοφορούν και booster packs που περιέχουν 14 κάρτες από την πρώτη έκδοση και μία κάρτα από μια ειδική σειρά 25 πολύ σπάνιων καρτών. Περιμένουμε με λαχτάρα να δούμε τα booster packs του Ravenloft που θα κυκλοφορήσουν σύντομα, καθώς και τα booster packs του Dragonlance, τα οποία θα κυκλοφορήσουν το Νοέμβριο. Βιαστείτε λοιπόν, γιατί η πρώτη έκδοση του Spellfire τελειώνει και δεν θα ξανατυπωθεί!

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES



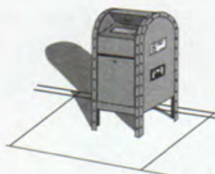
Η αναζήτηση τελείωσε εδώ.
Απλοποιήστε τις αγορές σας!

ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΗΣ Τηλεαγοράς ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΑΜΕΣΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΝ...



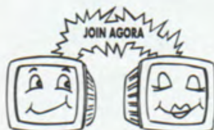
ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΑ

μέσω της τηλεφωνικής γραμμής 3601761
ή μέσω γραμμής fax: 9216847



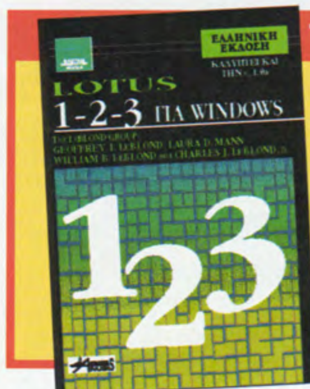
ΜΕ ΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ

απλώς ταχυδρομήστε το δελτίο παραγγελίας σας



ON LINE

μέσω της CompuLink.
Από το επίπεδο main, απλώς πληκτρολογήστε join agora



ΤΩΡΑ, ΕΝΑ ΒΙΒΛΙΟ ΣΕ ΕΙΔΙΚΗ ΤΙΜΗ, ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ!

ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

P2. LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS

~~9.300 δρχ.~~ **6.900 δρχ.**

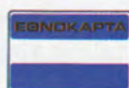
ΕΠΩΦΕΛΗΘΕΙΤΕ!

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ ΜΕΧΡΙ 31.10.94

ΜΕ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ









ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΓΙΑ ΑΓΟΡΕΣ ΑΝΩ ΤΩΝ 15.000 ΔΡΧ.

Ο πιο σύγχρονος τρόπος αγορών τώρα στη διάθεσή σας!

Αποστολές σε όλη την Ελλάδα

BIBΛIA • BIBΛIA • BIBΛIA • BIBΛIA • BIBΛIA • BIBΛIA • BIBΛIA BIBΛIA • BIBΛIA •

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.500
Ε2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100
Ε3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.500
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100
Ε5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.100
Ε6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400
Ε7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.100
Ε8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	2.800
Ε9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.100
Ε10.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	2.800
Ε11.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	3.900
Ε12.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα	2.800

ΓΛΩΣΣΕΣ/ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.500
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.100
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	3.900
Π6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.100
Π7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	2.800
Π8.	PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Σελίδες 360 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.100
Π9.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ Σελίδες 350	5.800

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
Ρ2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	6.900
Ρ3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300
Ρ4.	EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 656	7.400

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.400
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 184	2.600
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.600
Γ5.	MULTIMEDIA Β' έκδοση Σελίδες 176	2.600
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.600
Γ7.	INTERNET Σελίδες 240	2.800

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	4.600
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.100
Λ11.	CORELDRAW! 3.0 Σελίδες 278	4.600
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	CORELDRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.100
Λ14.	QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	4.600
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	3.900
Λ17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300
Λ18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600
Λ19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	4.600
Λ20.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ UNIX Σελίδες 128	1.800
Λ21.	MULTIMEDIA στη στιγμή Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Λ22.	DOS 6 INSIDER Σελίδες 600	7.400
Λ23.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE Σελίδες 392	4.600
Λ24.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	4.600
Λ25.	DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 328	4.100
Λ26.	EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ	4.100
Λ27.	WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 544	4.600

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0 Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.200
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.200
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.200
G4.	**WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση** Σελίδες 330	2.200
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.200
G6.	**WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.200
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.200
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.200
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.500
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.200
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.200
G12.	**MS-DOS 6 Γ' έκδοση** Σελίδες 250	2.200
G13.	**EXCEL 5** Σελίδες 328	2.200
G14.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 352	2.200
G15.	**NORTON UTILITIES V. 6,7,8** Σελίδες 440	2.500
G16.	**OS/2 2.1** Σελίδες 368	2.500

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	**ADVENTURES** Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.100
H2.	**NINTENDO NES** Σελίδες 122	1.800
H3.	**NINTENDO GAME BOY** Σελίδες 88	1.500
H4.	**ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** Σελίδες 280	3.200
H5.	**ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ** Σελίδες 263	2.900
H6.	**ADVENTURES** Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	4.500
H7.	**Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** Σελίδες 416	3.600
H8.	**VIRUS SCAN** Σελίδες 80 Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	2.600

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT
(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	1.800
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.800
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.800
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** Σελίδες 112	1.800
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	1.800
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** Σελίδες 112	1.800
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** Σελίδες 104	1.800
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** Σελίδες 104	1.800
B9.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** Σελίδες 104	1.800
B10.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** Σελίδες 104	1.800
B11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS** Σελίδες 112	1.800
B12.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ** Σελίδες 96	1.800
B13.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** Σελίδες 100	1.800
B14.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ** Σελίδες 104	1.800
B15.	**ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ** Σελίδες 96	1.800

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	**ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** Σελίδες 320 ***Β' έκδοση***	4.300
M2.	**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** Σελίδες 226	3.000
M3.	**Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** Σελίδες 340 ***Γ' έκδοση***	2.700
M4.	**DIRECT MAIL** Σελίδες 234	2.700
M5.	**MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ** Σελίδες 210	2.700
M6.	**MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ** Σελίδες 248	3.600
M7.	**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ** Σελίδες 208	3.200
M8.	**ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ** Σελίδες 104	2.300
M9.	**ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ** Σελίδες 112	1.800
M10.	**ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ** Σελίδες 408	8.000

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ**	
	για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	**VISUAL DOMINUS (win) v. 2.0** νέα, βελτιωμένη έκδοση διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΕΜΒΑΔΑ)**	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ)** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA**	
	για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.500
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000
GS9.	**DECATHLON (win)** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900

VIDEO
ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ**	3.990
V2.	**ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ**	3.990
V3.	**Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA**	3.990
V4.	**ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3)** Διάρκεια εκάστης 60'	9.900

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:........ ΟΝΟΜΑ:........ ΗΛΙΚΙΑ*:........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........ ΠΟΛΗ:........ ΤΚ:........ ΤΗΛ.:........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ........ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:........ ΗΜ/ΝΙΑ:........

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........ Α.Φ.Μ.:........ Δ.Ο.Υ.:........

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ........

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.........

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ .... ΗΜ. ΛΗΞΗΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

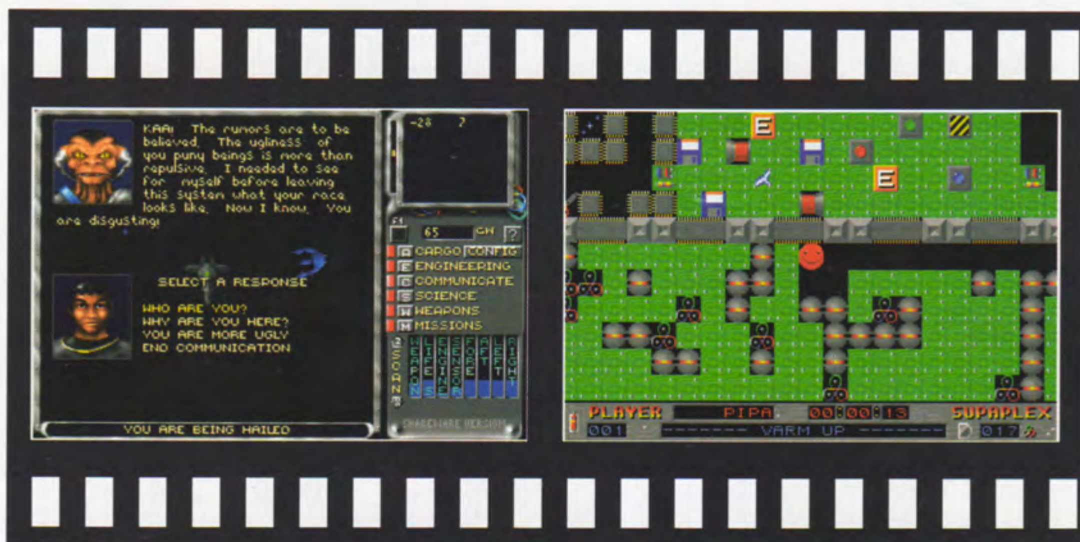
ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

C.Γ.Ο.

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

Το PC MASTER μαζί με το PC GAMES σας χαρίζουν ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΑ GAMES DISK 3.5" με ΠΟΛΛΑ - ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ GAMES



ΔΙΣΚΕΤΑ ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ:

- **SOLAR WINDS:** Ενα εκπληκτικό Space Arcade/ Adventure με VGA γραφικά, μουσική SoundBlaster και... Epic-ή πλοκή!
- **SUPAPLEX**: Θυμάστε το Boulder Dash; Θαυμάστε το Supaplex...

Και το πρόγραμμα του αναγνώστη γι'αυτό το μήνα: **CONVERT**



\+



\+



ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΝ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

κάισσα

ΑΔΙΑΛΛΑΚΤΗ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΗ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

__*Ο ΚΑΙΡΟΣ*__
ΚΑΤΑΙΓΙΔΕΣ ΚΑΙ ΣΕΙΣΜΟΙ ΜΕ ΤΟ . . . "JYHAD".

__*Ο ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ*__
ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ:
α) ELMINSTER'S ECOLOGIES.
β) DRAGONLANCE CLASSICS, VOLUME III.

7 - ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1994 Π . Χ .
ΤΙΜΗ: 7 ΑΣΗΜΕΝΙΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ

__*SPELLFIRE, MASTER OF MAGIC*__
__*(card game)*__
Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΩΝ ΚΟΣΜΩΝ *"FORGOTTEN REALMS"*, *"GREYHAWK"*, *"DARK SUN"* ΚΑΙ *"RAVENLOFT"* ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ! ΕΠΙΘΕΣΗ, ΑΜΥΝΑ, ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ, ΣΕ ΕΝΑ ΓΡΗΓΟΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ ΜΑΓΕΙΑΣ, ΠΛΟΥΤΟΥ ΚΑΙ ΑΠΟΛΥΤΗΣ ΔΥΝΑΜΗΣ.











__*THE NOMAD*__
__*("TRIBE OF ONE" trilogy - book three)*__
Ο SORAK ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΡΕΛΘΟΝΤΟΣ, ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΙΣ ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ, ΤΙΣ ΕΛΠΙΔΕΣ, ΤΟΥΣ ΦΟΒΟΥΣ, ΤΙΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΤΗΣ ΦΥΛΗΣ ΤΟΥ ΕΝΟΣ ΚΑΙ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΕΙ ΤΟΝ ΔΡΑΚΟ.







__*THE WELL OF WORLDS*__
__*(accessory)*__
ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟΥΣ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΤΟΥ *"PLANESCAPE"* (128 ΣΕΛΙΔΕΣ ΜΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΒΟΗΘΗΣΟΥΝ ΣΤΗΝ ΕΠΙΒΙΩΣΗ ΣΑΣ).









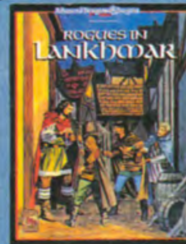
__*TALISMAN*__
__*(board game)*__
ΓΙΝΕΤΕ ΕΝΑΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΕΝΤΕΚΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΥΣ ΗΡΩΕΣ . . . ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΤΕ ΤΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ ΤΟΥ *"TALISMAN"* . . . ΠΟΛΕΜΗΣΤΕ ΜΕ ΤΗ ΜΥΣΤΙΚΗ ΣΑΣ ΔΥΝΑΜΗ, ΤΑ ΑΜΕΤΡΗΤΑ ΟΠΛΑ Ή ΤΙΣ ΜΑΓΙΚΕΣ ΣΑΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ . . . ΝΙΚΗΣΤΕ ΤΟ ΔΡΑΚΟ - ΒΑΣΙΛΙΑ !

__*WIZARD'S CHALLENGE II*__
__*(adventure)*__
ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΓΙΑ ΔΥΟ (ΕΝΑ ΠΑΙΚΤΗ - ΜΑΓΟ ΚΑΙ ΕΝΑ D.M.): ΕΝΑΣ ΜΑΓΟΣ ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΙ ΝΑ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ ΤΟ "ΚΤΗΝΟΣ" ΠΟΥ ΤΡΟΜΟΚΡΑΤΕΙ ΤΙΣ ΠΟΛΕΙΣ ΤΩΝ ΣΥΝΟΡΩΝ.

__*MEDUSA PLAGUE*__
__*("DEFENDERS OF MAGIC" trilogy - volume two)*__
ΣΤΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΤΟΥ ΝΑ ΒΡΕΙ ΤΙ ΚΡΥΒΕΤΑΙ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΝΩΛΗ ΠΟΥ "ΠΕΦΤΕΙ" ΣΤΟ ΧΩΡΙΟ THONVILLE, Ο BRAM, ΑΝΗΨΙΟΣ ΤΟΥ ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΟΥ GUERRAND DITHON, ΔΙΝΕΙ ΑΘΕΛΑ ΤΟΥ, ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΤΗΣ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗΣ ΤΟΥ "ΤΑΓΜΑΤΟΣ ΤΗΣ ΑΝΩΤΕΡΗΣ ΜΑΓΕΙΑΣ" ΣΤΟΝ ΧΕΙΡΟΤΕΡΟ ΕΧΘΡΟ ΤΟΥ.



__*JYHAD*__
__*(card game)*__
Ο ΙΕΡΟΣ ΠΟΛΕΜΟΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΑΙΩΝΟΒΙΩΝ ΒΑΜΠΙΡ ΚΛΙΜΑΚΩΝΕΤΑΙ ΣΕ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΥΧΗΣ ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ. (ΓΙΑ ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ/ΒΑΜΠΙΡ)





__*"DRAGONLANCE" CLASSICS, VOLUME III*__
__*(adventure)*__
Ο ΤΡΙΤΟΣ ΚΑΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΤΟΜΟΣ ΤΗΣ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΤΩΝ ΚΛΑΣΣΙΚΩΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΩΝ ΠΟΥ ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΥΝ ΤΟ ΕΠΟΣ ΤΟΥ *"DRAGONLANCE"*.

__*HOUR OF THE KNIFE*__
__*(adventure)*__
Ο ΤΖΑΚ, Ο ΑΝΤΕΡΟΒΓΑΛΤΗΣ ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ, ΑΥΤΗ ΤΗ ΦΟΡΑ ΣΤΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ *"RAVENLOFT"*. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΤΕ ΕΝΑ ΔΟΛΟΦΟΝΟ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΗΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΝΑ ΑΛΛΑΖΕΙ ΣΧΗΜΑ ΠΑΙΡΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΤΩΝ ΣΥΜΠΑΙΚΤΩΝ ΣΑΣ;

__*ROGUES IN LANKHMAR*__
__*(accessory)*__
ΧΑΡΤΗΣ-ΠΟΣΤΕΡ, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΛΗΨΕΙΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΩΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΙΟ ΥΠΟΠΤΗ ΣΥΝΟΙΚΙΑ ΤΟΥ LANKHMAR.

__*ELMINSTER'S ECOLOGIES*__
__*(accessory)*__
Ο ΜΑΓΟΣ ELMINSTER ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΕΝΑ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΤΑΞΙΔΙΩΤΙΚΟ ΟΔΗΓΟ ΤΩΝ ΠΙΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ ΤΟΥ *"FORGOTTEN REALMS"*. (ΕΝΝΕΑ 32ΣΕΛΙΔΑ ΒΙΒΛΙΑΡΑΚΙΑ ΚΑΛΥΠΤΟΥΝ ΤΙΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΛΟΓΙΚΕΣ ΙΔΙΟΜΟΡΦΙΕΣ ΤΗΣ ΚΑΘΕ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΜΕ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ).









__*"ΚΟΥΠΟΝΙ Νο 3*__
ΚΑΘΕ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΠΟΥ ΣΕΒΕΤΑΙ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΤΗΣ, ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΚΑΙ ΑΠΟ ΕΝΑ *"ΚΟΥΠΟΝΙ"*.
ΚΟΨΤΕ, ΛΟΙΠΟΝ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΑΥΤΟ ΤΟ *"ΚΟΥΠΟΝΙ"* ΚΑΙ ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ!

"ΚΑΪΣΣΑ"
✓ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ
114 72 ΑΘΗΝΑ ☎ 36 06 488
✓Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 (Κοντά Στη Ροτόντα)
546 35 ΘΕΣ/ΚΗ ☎ 212 734
✓Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 Ε. Κ. "Πλάζα"
166 74 ΓΛΥΦΑΔΑ ☎ 89 82 057
✓ΦΙΛΩΝΟΣ 43 (Απέναντι Από ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ)
185 31 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ☎ 41 78 337
"ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ"
✓ΔΕΡΙΓΝΥ 23 ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ
104 34 ΑΘΗΝΑ ☎ 88 13 990